Supplément de

# CTHULHU

## Aventures Effroyables & Études Approfondies des Légendes et Traditions

avec l'autorisation de Arkham House

une AVENTURE pour L'APPEL de CTHULHU

CHODAK, CONRAD, CRANDALL, DAY, HAMBLIN, HERBER, MARRINAN, PETERSEN, PETTIGREW, RAHMAN, J. SULLIVAN, T. SULLIVAN, TIERNEY, WILLIS



Avec l'accord de CHAOSIUM INC




# Aventures Effroyables

## & Études Approfondies des Légendes et Traditions :

Yurek Chodak
Morgan Conrad
Alan K. Crandall
Gene Day
William Hamblin
Keith Herber
Chris Marrinan
Sandy Petersen
Mark Pettigrew
Glenn Rahman
John Sullivan
Tom Sullivan
Richard L. Tierney
Lynn Willis

et réimpression extraite de :

**J. Ramsey Campbell**
**Joan Carruth**
**Lisa A. Free**
**Frank Belknap Long**
**Howard Phillips Lovecraft**
**William Lumley**
**Larry Press**
**Clark Ashton Smith**

Cet ouvrage est dédié à :
**Montague Rhodes James**
Auteur de quelques-unes des plus
belles histoires de fantômes du 20e siècle.

une AVENTURE pour




Édité par




Avec l'accord de Chaosium inc.

## AVANT-PROPOS

Ce livre est composé de textes envoyés au magazine *Different Worlds** et de propositions pour le Cthulhoid Chaosium. L'enthousiasme des lecteurs de *Different Worlds* s'est concrétisé en de nombreux textes excellents dont certains apparaissent dans cet ouvrage avec l'autorisation de leurs auteurs. Le contenu de ce manuel est quelque peu varié. Les deux premiers chapitres « Le Mythe de Cthulhu dans la religion mésoaméricaine » et « Notes Supplémentaires sur le Nécronomicon » sont des essais sur le mythe de Cthulhu. Il sont suivis par des compléments d'information sur les sources et les règles. Suivent « La Course aux Documents », « Le Mystère du Loch Feinn », « Le Sauvetage », et « Le Secret de Castronegro », quatre scénarios plus ou moins longs. Nous avons également inclus « Extraits et Prières », quelques exemples de la poésie de H.P. Lovecraft, et un « Test de Santé Mentale ». □

**Yurek Chodak**

* **Revue en américain, éditée par Chaosium, disponible en France dans certaines boutiques spécialisées.**



Cet ouvrage est à utiliser avec le jeu de rôles **L'Appel de Cthulhu,** disponible séparément. Pour plus de renseignements, écrire à Jeux Descartes, 5, rue de la Baume 75008 Paris.

# LE SUPPLEMENT DE CTHULHU

## Aventures effroyables & étude approfondie des légendes et des traditions.

Yurek Chodak
Morgan Conrad
Alan K. Crandall
Gene Day
William Hamblin
Keith Herber
Chris Marrinan
Sandy Petersen
Mark Pettigrew
Glenn Rahman
John Sullivan
Tom Sullivan
Richard L. Tierney
Lynn Willis


GENE
DAY

# Table des matières



**Rédacteur en chef, Coordinateur, Producteur :** Yurek Chodak
**Rédaction, Composition :** Sandy Petersen
**Conseiller, Secrétaire de Rédaction :** Lynn Willis
**Couverture et Illustrations Intérieures :** Chris Marrinan
**Autres Illustrations :** Gene Day (page 4) ; Tom Sullivan (page 40) ; Lisa A. Free (page 63).
**Traduction :** Jean-Paul Wautier.
Version Française supervisée par Henri Balcsezak et Didier Guiserix.


Howard Phillips Lovecraft 1890 - 1937

# Le Mythe de Cthulhu dans la religion mésoaméricaine

*Il est incontestable que les aspects horrifiants de la religion mésoaméricaine sont dus à la présence d'êtres étranges issus du mythe de Cthulhu.*

### Introduction

*Les Anciens* — des êtres monstrueux aux pouvoirs et à l'intelligence surhumains — régnaient autrefois sur notre monde. Pour une raison inconnue ils n'occupent plus le devant de la scène ; ils se sont retirés et dorment sous les océans, ou sous terre, à moins qu'ils ne soient (temporairement) retournés vers les profondeurs de l'espace d'où ils venaient. Leur présence avait tellement marqué les hommes que de nombreuses religions sont fondées sur leur souvenir, souvenir à coup sûr vague et déformé, car nul ne peut contempler ces êtres dans toute leur horreur inhumaine. L'homme se leurre lorsqu'il croit à leur bonté et à leur volonté de l'aider, mais certains vont jusqu'à espérer leur retour et travaillent dans ce sens. Ils ne seront pas déçus de cet espoir mais, comme le savent les vrais initiés, ce jour-là ils regretteront de ne pas s'être trompés.

Les quelques personnes qui possèdent la connaissance ésotérique requise peuvent déceler ces influences dans la religion et la mythologie et remonter jusqu'à leurs sombres sources. Une corrélation frappante entre les croyances humaines et le mythe est celle qui se rattache aux cultures amérindiennes de la Mésoamérique : les Mayas, les Toltecs, les Aztèques, les Olmecs, les Zapotecs et d'autres civilisations qui prospéraient autrefois au Yucatan, au Guatemala et au centre-sud du Mexique.

### Religions dérivées du mythe en mésoamérique

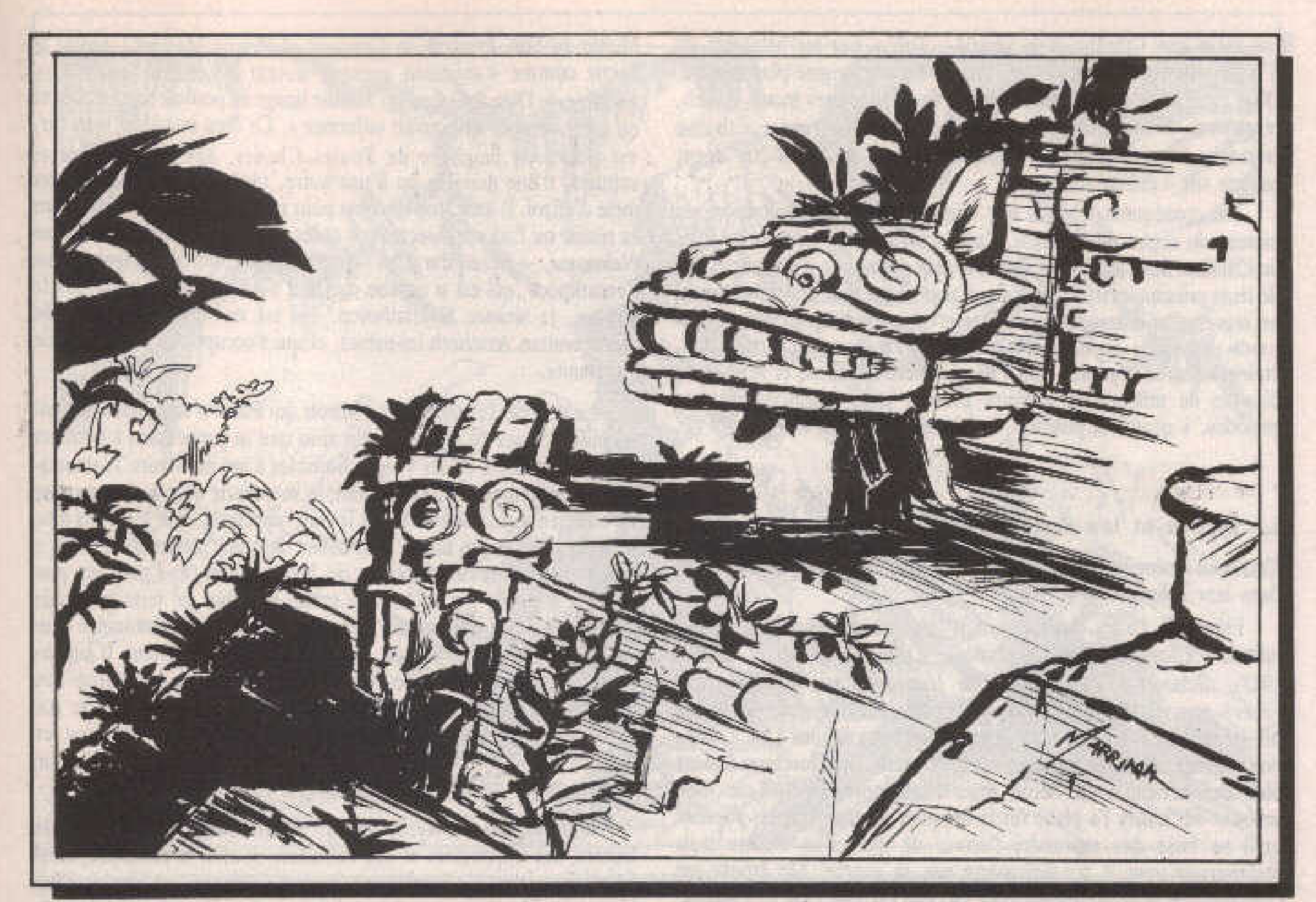
Dans « Le Tumulus », un court roman officiellement de Zealia Bishop, mais écrit en grande partie par Lovecraft, de nombreuses références apparaissent. Nous y apprenons que les habitants humains du monde des cavernes bleues de K'n-yan, situé sous terre au sud-ouest de l'Oklahoma, adoraient autrefois Yig et Cthulhu, déités qui pour eux avaient toujours partagé le même temple. Yig est indubitablement l'égal du dieu aztèque Quetzalcoatl, tandis que le nom de Cthulhu était abrégé en « Tulu » vraisemblablement pour la commodité des cordes vocales humaines. La civilisation de K'n-yan, anciennement liée aux autres races préhistoriques, influença des cultures plus récentes telles que les Mayas, les Toltecs et les Aztèques, par des contacts peu fréquents. Deux autres mondes de cavernes plus profonds et plus sinistres étaient rattachés à K'n-yan : « Yoth-la-Rouge » et « N'Kai la Sombre et Noire », ce dernier monde habité par la chose-crapaud informe, Tsathoggua et les êtres pires que répugnants qui l'adoraient.

### Yig et Cthulhu

Comme à K'n-yan, Yig et Cthulhu étaient adorés dans toute la Mésoamérique, en général sous les noms de Quetzalcoatl et Tlaloc. A l'époque de la conquête espagnole il n'existait pas une seule culture qui ne les reconnût tous les deux et parmi les cultures pré-hispaniques disparues depuis longtemps, les Olmecs étaient les seuls à ne pas connaître ces dieux. Les Mayas de la côte semblent même avoir eu des contacts avec les serviteurs de Cthulhu eux-mêmes, tout comme les habitants de Innsmouth dans le Massachusetts. On disait que Cthulhu, qu'ils appelaient « Chac » vivait à Chichen Itza à l'intérieur d'un puit sacré — un *cenote* — une fosse d'environ 60 mètres de diamètre remplie d'eau trouble. Le Yucatan est parsemé de tels cenotes, formés après l'effondrement des plafonds des cavernes ; ils sont remplis d'eau et reliés aux rivières souterraines qui serpentent à travers des kilomètres de grottes calcaires poreuses, jusqu'à la mer. Ce sont des repaires parfaits pour les serviteurs de Cthulhu et d'autres êtres tout aussi macabres.

A Chichen Itza les visages de pierre du dieu Chac, qui ornent les vieux monuments, sont une évidence frappante du culte de Cthulhu. Les sculptures du dieu présentent toujours un long appendice recourbé qui ressemble à un tentacule équipé de disques de succion. A Uxmal, cité Maya en ruines à environ 80 kilomètres au sud de Merida, les visages sculptés de Chac sont encore plus frappants. Là l'appendice recourbé sur lui-même est décoré de disques en bas-relief, bien visibles, qui possèdent en leur centre un point qui ressemble à une ventouse. La pyramide la plus escarpée, la plus impressionnante, connue des Mayas modernes sous le nom de Maison du Sorcier, est si richement décorée de ces visages sinistres que c'était sans aucun doute un temple dédié à Cthulhu lui-même.

Il n'existe aucun document sûr quant à l'utilisation originelle de ce temple, mais la légende veut qu'il ait été érigé par un magicien en une seule journée — un magicien né d'un œuf et qui avait la taille d'un nain. Peut-être était-il un Profond, un de ces batraciens bossus, serviteurs vaguement humanoïdes de Cthulhu ? Des légendes assurent que cet individu, de quelque origine qu'il fût, renversa le roi d'Uxmal et régna sur la cité grâce à la sorcellerie ; il est possible qu'ainsi il ait permis aux Profonds de se mêler librement à la population durant son règne. Le front fuyant tant aimé des anciens Mayas avait probablement la même signification que les yeux globuleux de poisson des habitants de Innsmouth des siècles plus tard.



Les têtes sculptées dans la pierre de Tlaloc et Quetzalcoatl sur une pyramide de Teotihuacan.

Après que les Profonds furent partis ou qu'ils aient été chassés et que leur sang se soit dilué dans les générations suivantes, le front fuyant batracien était encore considéré comme une marque de distinction, et était même provoqué chez les enfants en leur attachant une planche à la tête.

Kabah, une ruine maya à vingt kilomètres au sud d'Uxmal, présente un bâtiment remarquable dont la façade entière est faite de ces visages stylisés de Chac, avec leurs protubérances enroulées et leurs yeux ronds vides d'expression. Il est possible qu'en des temps reculés les prêtres inhumains de Cthulhu aient logé dans ce bizarre édifice.

La plupart de ces sculptures de Chac/Cthulhu se trouvent sur des bâtiments de vieux style maya. D'autres constructions, érigées plus tard par les conquérants Toltecs, sont décorées de nombreux motifs représentant des serpents. Il est évident que les Toltecs subordonnaient l'adoration de Cthulhu à celle de leur propre dieu primaire Kukulcan, prototype de l'Aztec Quetzalcoatl. Les Mayas le connaissaient sous le nom de *Ik*, un mot qui dans la pratique est identique à Yig.

Au Mexique, Yig était autant adoré que Cthulhu, souvent d'ailleurs en compagnie de K'n-yan. Dans l'immense site archéologique de Teotihuacan, qui déjà du temps des Aztèques n'était qu'une ruine hantée par les légendes, les têtes de pierre des deux entités alternent sur les côtés d'une pyramide. Le visage stylisé de Cthulhu — connu dans cette région centrale du Mexique sous le nom de *Tlaloc* — y possède encore un aspect écailleux et squameux avec des yeux ronds vides d'expression et un apendice protubérant couvert de ce qui pourrait être des ventouses, bien que ces caractéristiques ne soient pas aussi prononcées que celles des masques de Chac du Yucatan. Soit les Teotihuacanos n'avaient aucun contact direct avec Cthulhu mais en avaient eu une description vivante par les civilisations côtières, soit ils n'avaient conservé qu'un souvenir très ancien d'un tel contact. Vaillant (dans son ouvrage *The Aztecs of Mexico*, publié par Penguin) révèle que l'ancien nom de cette pyramide était le « Temple de la Grenouille » et suggère que ce fait « pourrait provenir de l'association symbolique des grenouilles avec Tlaloc... » L'importance des grenouilles dans le mythe de Cthulhu est bien connue. En restant charitable, de nombreux serviteurs de Cthulhu peuvent être décrits comme ressemblant à des grenouilles.

Yig, bien entendu, est représenté par les têtes de serpent habituelles. Le proche voisinage de cette déité et de Cthulhu sur la même pyramide suggère un lien culturel ancien entre le centre du Mexique et K'n-Yan la souterraine. En fait, les Aztèques et d'autres nations mexicaines (ainsi que les lointains Incas) prétendent être originaires de *cavernes quelque part au nord.* Ceci peut n'être qu'une simple coïncidence.

Après Teotihuacan, la grande cité toltèque de Tula prit une importance dominante dans le centre du Mexique. Elle était dédiée en grande partie à Yig, bien que d'autres dieux y fussent aussi adorés. Au musée de Tula on peut voir un grand brasero de pierre sculptée représentant Tlaloc, le dieu de la pluie. Cette représentation de Cthulhu, bien qu'elle conserve les yeux ronds vides d'expression, a davantage un aspect humain que celle des Mayas et des Teotihuacanos ; son nez, à la longueur et à la courbe grotesques, est cependant tout à fait humain. Pourtant des vestiges d'antennes et de tentacules subsistent aux quatre coins de la bouche grande ouverte.

On dit que le nom « Tula » vient des mots nahuatl *tollan xicocotitlan*, c'est-à-dire « site de la colline tordue » ; mais si l'on

considère que Cthulhu était appelé « Tulu » par les habitants de K'n-yan, on est en droit de donner au nom une origine plus sombre. D'un autre côté, le plus haut sommet des légendaires monts R'lyeh, recouverts de structures non euclidiennes et où repose Cthulhu lui-même dans un tombeau déformé pourrait très bien être décrit comme une « colline tordue ».

Par conséquent, et bien que loin de la mer, les civilisations du plateau du centre du Mexique, s'accrochèrent avec ténacité au culte de Cthulhu. Sous le nom de Tlaloc le dieu de la pluie il demeura l'une de leurs principales déités et malgré un anthropomorphisme croissant ses représentations ne perdirent jamais complètement les grands yeux ronds et le long appendice. Cthulhu et Yig, comme il convenait, étaient vénérés à grands coups de sacrifices humains, et le sang de dizaines de milliers de victimes colorait leurs autels à certaines périodes, « quand la position des étoiles l'exigeait ».

## Le Mythe et les Aztèques

Ceci nous amène aux Aztèques. Quel rôle a joué l'effroyable Cthulhu dans leur religion ?

Francis T. Laney, dans un article (pas inutile par certains côtés) intitulé « Glossaire de la Mythologie Cthulhu » (Arkham House, 1943), déclare : « Sous le nom de *Huitzilopochtli, Cthulhu* était vénéré comme dieu de l'eau des *Quichua-Ayars* dans le Pérou pré-hispanique ». Avec tout le respect que nous devons à M. Laney, nous affirmons qu'il se fourvoie complètement. Les Quechuas étaient bien des habitants du Pérou mais Huitzilopochtli était un dieu *aztèque*. M. Laney l'a placé sur le mauvais continent. Il est possible qu'il ne fasse que reprendre l'erreur de quelqu'un d'autre mais malheureusement il ne mentionne pas sa source. On trouve un commentaire plus intéressant chez Derleth (in *The Trail of Cthulhu*, 1962), une phrase attribuée à un certain docteur Laban Shrewsbury, qui suggère un parallèle entre « Le Dévoreur, le dieu de la guerre des Quechua-Ayars, et le Cthulhu du Mythe ». Ceci est plus proche de la vérité, puisque Huitzilpochtli était un dieu guerrier et n'avait rien à voir avec l'eau ; et puis le Dr Shrewsbury eut le bon sens de ne pas faire de rapport entre la déité aztèque et les indiens Quechua. Je remarque qu'on retrouve l'erreur de Laney dans l'article par ailleurs recommandable de Lin Carter intitulé « Les Dieux » (in *The Shuttered Room*, Arkham House 1959).

Il est ironique de constater que M. Laney n'a raté l'emplacement de Cthulhu que de quelques pieds. La pyramide de Huitzilpochtli dans la capitale aztèque de Tenochtitlan, était double, et surmontée aussi du temple de Tlaloc, de sorte que les deux déités sanguinaires n'étaient pas seulement voisines mais partageaient en quelque sorte le même duplex. Tlaloc, comme nous l'avons vu, était le nom nahuatl du Grand Cthulhu.

Qui donc était Huitzilpochtli ? Les Aztèques déclaraient qu'il était leur dieu protecteur et ils le vérénaient même davantage que Yig et Cthulhu. Il semble avoir été inconnu des autres cultures mésoaméricaines. Le conquistador Bernal Diaz (in *The Bernal Diaz Chronicles*, Doubleday) le décrit d'une manière hideuse (et probablement symbolique) comme un humanoïde « au visage très large, avec d'horribles yeux monstrueux ». Victor von Hagen (in *The Aztec : Man and Tribe*, 1958) dit que les Aztèques ont trouvé Huitzilpochtli dans une caverne avant qu'il ne les aide à prendre le pouvoir. Au premier abord il ne semble pas avoir de relation avec l'ancien Mythe.

Le problème peut être résolu d'une manière détournée. Le Dr Eusebio Davalos (in *Le Guide Officiel du Museo Nacional de Antropologia*, Mexico City, 1956) déclare que Huitzilopochtli « était peut-être à l'origine lié à un autre dieu très important, *Tezcatlipoca*, le *« Miroir qui Fume »*. « Tezcatlipoca, » poursuit-il, « était une déité sinistre, apparentée au jaguar et associée à la nuit, à la sorcellerie et au mal ». Ceci nous rappelle le Sombre Démon Nyarlathotep, le Maître du Mal. Prescott (in *Conquest of Mexico*, Modern Library) le décrit comme « méritant presque autant d'honneur que l'Etre Invisible, le Dieu Suprême qu'aucune image ne pouvait représenter et qu'aucun temple ne pouvait enfermer ». Ce dieu invisible, bien sûr, est *Azathoth*, Seigneur de Toutes Choses, que de nombreuses cultures, d'une manière ou d'une autre, révéraient avec un respect mêlé d'effroi. Il était trop horrible pour qu'on pût le contempler dans sa réalité ou l'adorer directement et les Aztèques l'appelaient *Tolque Nahuaque*, « Celui Par Qui Tout Vit ». Tout ceci suggère que Tezcatlipoca, qui est si proche du Dieu Suprême, n'est autre que le sombre, le sinistre Nyarlathotep, qui est en fait le messager du démon-sultan Azathoth lui-même, et qui s'occupe des problèmes de l'humanité.

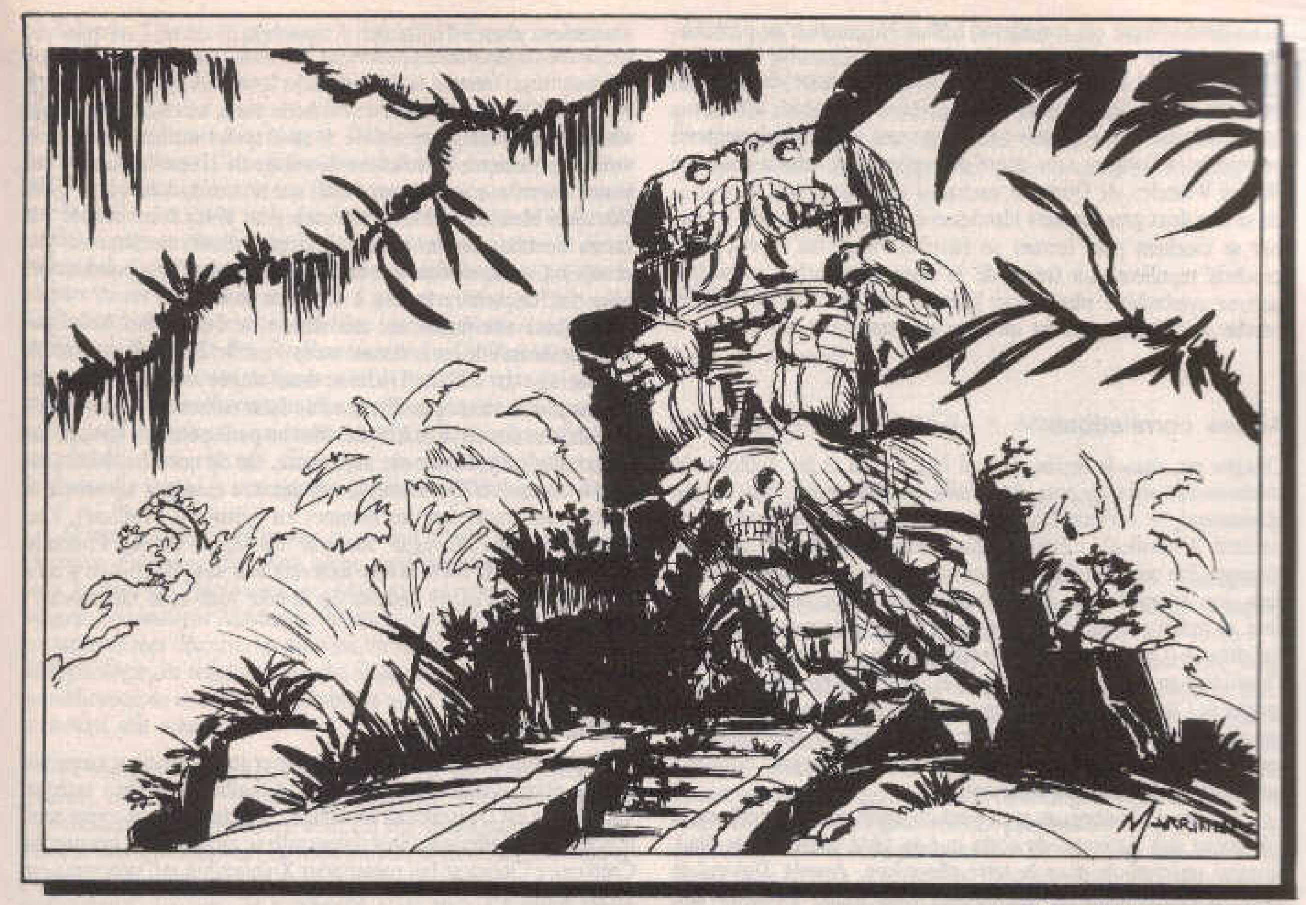
Le titre de Tezcatlipoca, « Miroir qui Fume » suggère fortement les mille formes de Nyarlathotep ainsi que sa propension à octroyer des connaissances et des visions horribles à ses serviteurs. L'association de Tezcatlipoca avec « la nuit, la sorcellerie et le mal » se passe de commentaire. Prescot dit : « Il était représenté sous les traits d'un jeune homme et son image était taillée dans une pierre noire polie. » L'une des nombreuses formes de Nyarlathotep et l'une des plus utilisées est celle « d'un homme grand et mince de teint noir, très noir, et qui porte comme seul vêtement une robe informe taillée dans un lourd tissu noir ». Les prêtres aztèques portaient d'ailleurs exactement les mêmes robes. Nombreux furent ceux qui crurent que la forme d'Homme Noir de Nyarlathotep était dérivée de son apparition comme meneur de rassemblements de sorcières en Europe. Quoi qu'il en soit, son rapport avec Tezcatlipoca semble, lui, ne faire aucun doute.

Sous le nom de Tezcatlipoca, Nyarlathotep était connu des Toltecs, des Chichimecs et des Texcocans et était la principale déité des anciens et mystérieux Olmecs. Sa représentation sous les traits d'un jaguar peut être rattachée à cette citation du poème prophétique de Lovecraft « Les Fungi de Yuggoth », dans lequel « les bêtes sauvages le suivirent et lui léchèrent les mains. » (Il s'agit de Nyarlathotep). Une autre des nombreuses formes de Nyarlathotep est un sphinx sans visage, aux ailes de vautour et au corps de hyène qui possède de grandes serres et des griffes. La Bête tire sa force de Nyarlathotep.

La liaison étroite entre Huitzilopochtli et Tezcatlipoca suggère la possibilité que Huitzilopochtli ne soit qu'un avatar de Nyarlathotep assez malin pour séduire la nature barbare et simpliste des premiers Aztèques nomades qui le trouvèrent dans une caverne — probablement à l'entrée d'une de ces « cavernes ricanantes » à l'intérieur desquelles Nyarlathotep « hurle comme un aveugle, dans le noir, au son de flûte de deux joueurs amorphes et idiots. » Les Aztèques offrirent plus de sacrifices humains à cette entité qu'à n'importe quel autre dieu — sans compter la possibilité qu'ils l'aient aussi vénérée séparément sous le seul nom de Tezcatlipoca. Il est aussi possible que Huitzilopochtli ne soit pas Nyarlathotep, mais quelque autre démoniaque Grand Ancien, inconnu de l'homme moderne, ou tellement déguisé que cet essai, qui ne fait qu'effleurer le sujet, ne peut le démasquer et révéler sa véritable forme et sa vraie nature.

Bernal Diaz déclare que « Tezcatepuca était le dieu de l'enfer » et que dans son temple « les murs et le sol étaient si imprégnés de sang que même les abattoirs de Castille ne dégageaient une telle odeur. » Une société pervertie par Nyarlathotep présentait toujours une dégénération morale et culturelle, mais dans la civilisation aztèque il se surpassa. L'anonyme soldat espagnol cité par Prescott et qui prétendait que « le diable s'introduisait dans le corps des idoles, et persuadait les prêtres simplets que seuls des cœurs humains pouvaient constituer sa nourriture » était peut-être plus près de la vérité que ne le pensent les érudits modernes.

Diaz poursuit sa description de Tezcatlipoca : il avait « le visage d'un ours et des yeux brillants, » et le vieil espagnol tentait peut-être



Statue de la déesse Coatlique.

là de décrire Nyarlathotep lorsqu'il était déguisé en Sombre Démon, horrible chose couverte de fourrure et pourvue d'un groin de sanglier, d'yeux verts et de menaçantes serres et griffes. En ce qui concerne Huitzilopochtli et Tezcatlipoca, Diaz dit : « ils (les Indiens) les disaient frères », ce qui laisse entendre que les Aztèques à l'époque de la conquête étaient vaguement conscients de la relation entre les deux déités. Si Huitzilopochtli n'est pas réellement Nyarlathotep il est peut-être tout aussi bien que cette descendance particulière des Dieux Extérieurs se soit évanouie dans les limbes.

Une dernière corrélation frappante : Nyarlathotep est représenté avec, à la main, une crosse faite de serpents ; de son côté J. Eric Thompson (*Mexico Before Cortez*, Scribner's) décrit ainsi l'arme terrible de Huitzilopochtli, le « *xiuhcoatl* ou serpent de feu qui ressemblait à un animal tenant du lézard et du serpent ».

### Shub-Niggurath

Une autre citation de Bernal Diaz me permettra de présenter la déité suivante : « Dans la partie la plus élevée du *cu* (le temple-pyramide) il y avait un autre renfoncement... où se trouvait une autre silhouette, mi-homme, mi-lézard... On disait que son corps était plein de toutes les semences de la terre. C'était le dieu des semis et du mûrissement, mais je ne me rappelle pas son nom. Tout était couvert de sang, les murs aussi bien que l'autel et l'odeur était si forte que l'on quitta les lieux le plus vite possible. D'après Vaillant, c'était « Xipe, le Dieu des Semis ». Il est étroitement lié à Tezcatlipoea et il est par conséquent possible qu'il soit un autre avatar de Nyarlathotep, à moins qu'il ne soit une représentation d'une autre déité étroitement liée à Nyarlathotep : *Shub-Niggurath*, la déesse de la fertilité des Anciens.

Dans le Mythe de Cthulhu il y a trois êtres qui sont particulièrement prolifiques : *Abhoth l'Impur* qui sans cesse engendre toutes sortes de progénitures difformes et monstrueuses ; *Ubbo-Sathla*, qui de manière similaire enfante les effroyables prototypes de la vie terrestre — les tritons informes des premiers temps, et finalement Shub-Niggurath. Abhoth et Ubbo-Sathla sont certainement « pleins de semences » au sens où ils sont particulièrement féconds mais ne sont ni l'un ni l'autre des entités adorées. De plus, Ubbo-Sathla n'est que la source de toute vie *terrienne* tandis qu'Abhoth semble ne produire rien de plus que, par hasard, des anomalies biologiques. Shub-Niggurath, cependant, symbolise la fertilité cosmique. A K'n-yan, elle est adorée comme « une sorte d'Astarte sophistiquée » et liée aux moissons et au mûrissement.

Shub-Niggurath est l'une des déités les plus frustrantes du mythe. Bien qu'elle soit mentionnée plus souvent que n'importe quel être du panthéon, nous ne savons pratiquement rien d'elle ; son nom apparaît principalement dans des titres ou dans des chants d'adulation. Sa caractéristique dominante semble être sa capacité à se reproduire. On sait qu'elle est hideuse et qu'elle s'est accouplée avec « Celui Qui Ne Doit Pas Etre Nommé ». Comme tous les Anciens elle est sans doute invisible dans son état naturel et son physique véritable n'est connu que par les formes qu'elle a engendrées parmi les humains.

La déité aztèque qui correspond à Shub-Niggurath n'est probablement pas Xipe mais la déesse *Coatlique* dont l'horrible statue, au Musée National d'Anthropologie de Mexico, mesure deux mètres quarante et n'a d'humain que le fait qu'elle soit bipède. D'énormes griffes surgissent de ses pieds ; elle porte une jupe faite de serpents entrelacés (à l'origine sans doute des appendices comme ceux que Wilbur Whateley, de Dunwich, cachait si soigneusement). A la place de sa tête deux gros serpents identiques émergent de son cou et leurs nez se touchent pour former un horrible visage fait d'yeux et de crochets reptiliens. La forme de la statue est parfois considérée comme symbolique plutôt que littérale mais les connaisseurs du Mythe de Cthulhu pensent qu'il en est sans doute autrement.

## Autres corrélations

*Cthugha* est, dans le mythe, le seul être de feu et les Aztèques le connaissaient sous le nom de *Xiuhtecuhtli*. Il était aussi appelé *Huehueteotl*, le « Vieux Dieu » et est souvent dépeint comme un vieillard. A l'évidence c'était l'un des premiers êtres qui fut adoré au Mexique. Par contraste Tezcatlipoca était considéré comme un jeune dieu, son adoration par les Aztèques étant relativement récente. Ceci, et le fait que Xiuhtecuhtli « apparaissait le dernier au banquet des dieux » (Caso) tandis que Tezcatlipoca était le premier, souligne l'hostilité bien connue entre Cthugha et Nyarlathotep. On trouve des images de Cthugha dans les vieilles cultures Totonac et Cuicuilco. Les très anciens Olmecs eux-mêmes le priaient, ce qui indique qu'il ne fut probablement précédé au Mexique que par *Tsathoggua*, celui qui ressemblait à un crapaud boursouflé.

Le culte de Tsathoggua avait perdu beaucoup de sa signification à l'époque des Aztèques de sorte que la déité des cavernes était devenue un symbole pour la terre elle-même. Appelé *Tlaltecuhtli* dans sa langue nahuatl, Tsathoggua était décrit « comme une grenouille fantastique dont la bouche était pourvue de grandes défenses et dont les pieds et les mains étaient armés de griffes (Caso) ». Vaillant le décrit comme « un monstre mâle à l'aspect horrifiant qui tenait à la fois du crapaud et de l'alligator ». Il n'est pas étonnant que, aussi rapace, Tsathoggua soit étroitement associé à la mort.

Le peuple de K'n-yan, qui adorait Cthulhu et Yig de manière ouverte, était consterné par le culte de Tsathoggua et tenta même de le supprimer. Il fut effectivement supprimé au Mexique car à l'époque de la conquête ne subsistaient que des traces de ce culte. Mais dans les anciennes cultures Tlaltecuhtli il apparaissait de manière plus évidente. Des images de crapaud sont particulièrement fréquentes dans les sculptures Totonac tandis que dans les ruines Zapotec de Yagùl au sud de Oaxaca une idole de un mètre vingt, au corps et au visage abîmés par le temps ressemble à un crapaud malfaisant. Dans la vallée du Mexique, le cimetière du village de Huexotla possède une petite statue, ramassée et sans tête, qui ressemble à ce que le guide Petroleos Mexicanos (Mexico Arquelogico, 1948) décrit comme « la forma de una enorme rana » (la forme d'une monstrueuse grenouille). C'est sans doute une bonne chose que les Espagnols horrifiés aient fait disparaître la tête à coups de marteau.

Nous avons finalement une déesse de l'eau, *Chalchiuhtlique*, dont on dit qu'elle est la femme ou la sœur de Tlaloc. Il est possible que ce soit la « Mère Hydre », mentionnée comme déesse des Profonds. Il est aussi possible que l'on fasse référence ici à la « fille » de Cthulhu, une certaine Cthylla, dont on parle peu, ou à quelque autre horreur marine inconnue auparavant. On dit que Chalchiuhtlique aurait organisé le quatrième grand désastre terrien « où survint le déluge, qui transforma les hommes en poissons » (Vaillant). Ceci pourrait-il être un vague souvenir du temps où les Profonds, descendants de la Mère Hydre mêlèrent leur sang de poisson à celui des Mayas et d'autres Indiens de la côte tout aussi infortunés ?

## Conclusions

Nous pouvons donc maintenant considérer les corrélations suivantes comme étant raisonnablement sûres : Cthulhu est le dieu aztèque Tlaloc ; Yig est Quetzalcoatl soi-même ; Nyarlathotep est connu sous le nom de Tezcatlipoca ; Shub-Niggurath se cache sous le masque de Coatlique ; Cthuga se fait passer pour Xiuhtecuhtli et Tsathoggua est Tlaltecuhtli.

A ceci nous pouvons ajouter la probabilité que Huitzilopochtli est un avatar, soit de quelque autre horrible Ancien et que Chalchiuhtlique est sans doute la Mère Hydre elle-même à moins que ce ne soit un autre monstre marin tout aussi sinistre. Xipe pourrait symboliser Shub-Niggurath ou être un autre avatar de Nyarlathotep à moins qu'il ne soit un être non identifié.

Nous n'avons en aucun cas épuisé les possibilités de relations entre les dieux des mythologies cthuluiennes et mexicaines. Pourtant nous pouvons justifier le postulat d'un lien culturel avec le Mexique.

# Notes Supplémentaires sur le Nécronomicon

*par Phileus P. Sadowsky, PhD, DLitt., FRCS, etc.''*
*(Traduit du bulgare par William Hamblin)*

**(Préface du traducteur : certains de nos lecteurs ont peut-être appris le décès récent du prodigieux érudit et grand connaisseur de la mythologie et de l'occulte, qu'était Herr Doktor Phileus P. Sadowsky, professeur de littérature et de philo-pseudologie à l'université de Sofia**

**en Bulgarie. L'éminent professeur a été brûlé vif dans un incendie d'origine mystérieuse, chez lui, à Sofia. Comble de malheur, se trouvait chez lui au moment où le feu éclata la seule copie complète connue de la version arabe du *Nécronomicon* disponible en Europe, qu'il avait empruntée à la Magyar Tudomanyos Akademia Orientalisztidai Kozlemenyei. Dans son testament, il avait demandé que ce soit moi — qui avais naguère été son élève lorsqu'il était professeur associé aux Etats-Unis, et qui m'étais pris pour lui d'une profonde et durable amitié — qui compile et dirige la publication de ses articles et de ses recherches. Cette tâche a été cruellement simplifiée par le fait que la plupart de ses notes et de ses écrits a péri avec lui dans l'incendie. Cependant, une importante collection de manuscrits inédits, qui représentait le travail des dernières années du Dr Sadowsky, lui a survécu dans son bureau de l'université de Sofia. Le texte qui suit est un de ses articles inachevés qui, bien que fragmentaire, n'est pas sans intérêt pour les personnes qui étudient le Mythe de Cthulhu et l'occulte en général. Ceci est une traduction du manuscrit bulgare du Dr Sadowsky auquel je n'ai apporté que des modifications mineures.**

Durant ces dernières années je me suis engagé dans une étude extensive d'un important texte arabe du *Kitab-al-Azif*, plus connu sous le nom de *Nécronomicon*, Manuscrit Arabe n° 2781 de la Magyar Tudomanyos Akademia Orientalisztidai Kozlemenyei. L'importance de mes découvertes pour les étudiants de folklore comparé, de mythologie, de religion, d'occulte et de philologie rend nécessaire la publication de ce rapport préliminaire avant que mon travail sur le manuscrit soit achevé.

Ce manuscrit, de format 21 × 16 cm est fait d'un parchemin grossier, mité et en piteux état. Son côté inférieur droit est partiellement brûlé, comme s'il avait été jeté au feu puis repris avant d'être totalement consumé. Le texte est écrit d'une main tremblante, peut-être celle d'un vieillard, mais certainement pas celle d'un scribe professionnel. Le type de parchemin et le style d'écriture arabe permettent d'affirmer que le manuscrit date du VIII[e] siècle de notre ère et vient probablement de Syrie ou d'Irak. A cause du mauvais état du manuscrit seuls des fragments de texte ont pu être reconstitués avec certitude mais il a été possible de retrouver les noms arabes originels de nombreuses déités du cycle mythique de Cthulhu et de les accompagner de quelques commentaires philologiques. L'article ci-dessous présente quelques découvertes préliminaires effectuées lors d'une première étude de ce texte.

Avant de pouvoir comprendre la totalité de ces interprétations philologiques il est important de reconnaître les différentes transitions par lesquelles est passé le texte du *Nécronomicon* avant d'être traduit en anglais, au XVI[e] siècle. Le texte original est attribué à un certain Abd al-Azrad, dont le nom signifie « l'adorateur ou l'esclave du Grand Dévorateur ou de l'Etrangleur ». (Abd al-Azrad est plus connu en anglais sous le nom d'Abdul Alhazred.) Le texte original d'Abd al-Azrad subit plusieurs révisions en arabe et fut d'abord traduit en grec, puis du grec en latin et enfin du latin en anglais. De plus et c'est là où commencent les difficultés du chercheur, cet ouvrage occulte avait été conçu dans un tel cadre qu'une grande masse de manuscrits apocryphes du *Nécronomicon* avait été publiée, créée par des charlatans qui n'avaient rien à voir avec l'authentique tradition du *Nécronomicon*. Certains de ces manuscrits ont été publiés en anglais ces dernières années et chacun prétend refléter la tradition authentique. Pourtant aucun ne s'inspire du manuscrit arabe original.

A l'époque médiévale, on eut beaucoup de difficultés à traduire les noms propres d'une langue à l'autre. Ainsi des noms arabes apparurent souvent sous des formes de latin de cuisine — Ibn Rushd devint Averoes, Al-Quahira devint Cairo. Un autre problème est qu'en arabe les voyelles étaient rarement écrites, seules les consonnes apparaissaient dans l'écriture courante. Ainsi pour un lecteur étranger non entraîné il existe une large gamme de prononciations possible pour le même mot. De la même façon différents dialectes régionaux prononcent le même son de manière différente. Par conséquent il faut s'attendre à trouver d'étranges transformations quand des noms sont transmis d'une langue à une autre. Ceci est certainement vrai des noms des entités liées à la tradition Cthulhu et qui apparaissent dans les diverses éditions du *Nécronomicon*.

**Azathoth**

Latin = Azathoth

Grec = Αζαθωθ = Azathoth

Arabe = عزّ طحوتي = Izzu Tahuti.

Azathoth, le sultan des démons, règne, d'après l'anthentique mythologie Cthulhu, sur les autres Dieux. Son nom est composé apparemment de deux particules différentes « Aza » et « Thoth ». Il est clair que Thoth a un rapport avec le nom de l'ancienne déité égyptienne Tahuti dont le nom est indûment prononcé Thoth en grec. Aza est une légère corruption verbale du mot arabe Izzu qui signifie « pouvoir, puissance, ou force ». Le nom arabe serait donc « Izzu Tahuti », c'est-à-dire « le Pouvoir de Thoth ». Apparemment Theodorus Philetas, qui a traduit le nom en grec vers l'année 950 de notre ère, a préféré à Tahuti la forme plus familière en grec de Thoth, ce qui donne à la déité le nom grec de Azathoth, nom sous lequel elle sera connue en latin et en anglais. Comme nous le mentionnons plus loin, Thoth ou Tahuti est un nom de code utilisé par les philosophes qui s'intéressent à Cthulhu et nomment ainsi Nyarlathotep l'entité du Mythe de Cthulhu la plus adorée dans l'ancienne Egypte. Ainsi le nom Azathoth à la fois dans sa traduction et dans son interprétation veut dire « le Pouvoir de Nyarlathotep » et fait allusion au fait que Nyarlathotep exécute tous les ordres d'Azathoth ce qui en fait son Pouvoir ou son Agent ; ainsi le pouvoir derrière Nyarlathotep était bien Azathoth.

**Les Cthoniens**

Latin = Cthonius

Grec = Χθονιος = Xthonios

Arabe = الغاريون = al-Ghariyun

Le mot Cthonien est une latinisation directe du mot grec Xthonios, qui veut dire « habitant sous la terre » et c'est exactement ce que sont les Cthoniens d'après la doctrine du mythe de Cthulhu. A l'origine le nom arabe de cette race, d'après le *Necronomicon* arabe, est « al-Ghariyun », ce qui veut dire littéralement « ceux des cavernes », le singulier du mot étant « Ghari », ce qui veut dire « d'une caverne ».

L'endroit qu'on a le plus souvent nommé comme étant celui où est apparue la race cthonienne est le site de « G'harne » en Afrique du Nord. La ressemblance entre le nom de ville G'harne et le mot arabe al-Ghariyun est si grande qu'elle se passe de commentaire.



Le Professeur Phileus P. Sadowsky.

**Cthulhu**

Latin = Cthulhu

Grec = ΧΘΥΛΥ = Xthulu

Arabe = خذول = Khadhulu, ou

الخذول = al-Khadhulu

Le nom Cthulhu est une tentative de translitération en grec d'un mot arabe difficile qui apparaît fréquemment dans la version arabe du *Nécronomicon*. La forme grecque est Cthulhu. Bien qu'il soit une suite de sons difficiles en anglais, en latin ou en grec, le mot a un sens précis dans la langue arabe. Cthulhu est parfois appelé Khadhulu dans le *Nécronomicon* arabe. Le nom Khadhulu en arabe veut dire « celui qui abandonne, qui délaisse ». Le terme est utilisé dans le Coran (25:29) par Mohammed le Prophète qui dit : « Pour l'humanité, Satan (en arabe : Shaytan) est Khadhulu ». Traditionnellement ceci a été interprété par les commentateurs musulmans du Coran comme voulant dire : « Satan est celui qui abandonne l'humanité », c'est-à-dire qu'au jour du jugement dernier, Satan délaissera ceux qui l'avaient suivi dans cette vie-ci. Cependant comme le terme « Khadhulu » est très souvent utilisé dans le *Nécronomicon* arabe pour parler d'une déité puissante, comme Theodorus le traduit par Xthulu et Olaus en latin par Cthulhu il vaut mieux traduire ce verset du Coran par « Pour l'Humanité Satan est Cthulhu », identifiant ainsi la déité Cthulhu (ou Khadhulu) adorée par des Arabes païens avant Mohammed, au Satan de la tradition islamique et judéo-chrétienne. Il apparaît que le centre du culte de Cthulhu en Arabie pré-islamique était la fameuse cité sans nom, connue également sous le nom de Cité d'Airain ou d'« Irem aux nombreuses colonnades, en arabe « Iram dhat al-Imad. »

D'un autre côté, il est mentionné de petites tribus dans différents lieux isolés (comme le Groenland) qui font allusion à une divinité pré-chrétienne qu'ils appellent « Cthulhu » ou d'un autre nom qui lui ressemble, bien qu'il ait été peu probable qu'ils aient eu entre les mains le Coran ou la version de Wormius du *Nécronomicon*. Peut-être Cthulhu ou un terme similaire est-il en réalité le « vrai » nom de cette entité et la similarité du mot arabe « khadhulu » a amené les adorateurs arabes à se référer à leur divinité par le mot de leur propre langue.

**Les Chevreaux Noirs de Shub-Niggurath**

Latin = juvenis nigritiae

Arabe = الشباب المظلمون

= Ash-Shubab al Muthlimun

Ce nom a subi énormément d'altérations dans sa transmission de l'arabe au grec, au latin et à l'anglais et est en réalité un assemblage de différentes épithètes de ces langues. Une partie du problème vient du fait que le nom Shub-Niggurath que l'on pense en général faire référence à la « Mère » du chevreau Noir, est peut-être en réalité le titre des Chevreaux Noirs eux-mêmes, leur mère est en fait connue plus précisément sous le titre de « La Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux ». On comprend mieux le nom en le réduisant à des phrases composites. Il est probablement plus correct d'écrire Shub en arabe sous la forme shabb, qui veut dire « jeunesse » ou « jeune

homme ». Ce mot pourrait se référer aux chevreaux (The Dark Young). Niggurath est apparemment une altération du latin « nigritia » qui veut dire la « noirceur ». Ainsi, Shub-Niggurath semblerait être un mot qui combine l'arabe et le latin et qui littéralement voudrait dire « un petit de noirceur », ou en d'autres mots, l'un des Chevreaux Noirs. Le terme arabe original utilisé par Abd al-Azrad pour ces entités est au singulier « Ash-Shabb al-Muthlim » : le petit de couleur noire (le Chevreau Noir). La forme pluriel est « Ash-Shabab al-Muthlimun » : les petits de couleur noire (les Chevreaux Noirs). Malheureusement la portion du *Nécronomicon* grec qui discute de ce sujet est endommagée par l'eau, la moisissure et les vers, et est illisible. Une partie de la difficulté pourrait être résolue si nous savions exactement comment Theodorus a traduit la phrase arabe en grec mais pour le moment nous n'en savons rien.

Comment ce composé barbare latino-arabe s'est-il formé ? Lors de la chute de l'Empire Romain le latin classique s'altéra en de nombreux dialectes, ancêtres du français, de l'italien, de l'espagnol, du portugais, du roumain et du romanche modernes. Un grand nombre de ces dialectes dérivés du latin se sont développés en Italie durant le Moyen-Age. (L'italien moderne ne descend que du dialecte florentin. Il existe de nombreux autres dialectes parlés en Italie). La phrase originelle latine, pour les Chevreaux, « juvenis nigritiae » qui veut dire littéralement « une jeune créature toute de noir » est aussi passée par cette période d'altération linguistique. Il semblerait que les Chevreaux Noirs aient été adorés par des cultes décadents de la fertilité dans l'Italie médiévale et que les Chevreaux Noirs étaient appelés par ces adorateurs « juvenis nigritiae ». Quand les Musulmans conquirent la Sicile au IX[e] siècle leur langue et leur culture se répandirent dans l'île. La Sicile était à l'évidence un haut-lieu d'adoration des Chevreaux Noirs et les immigrants arabes furent séduits par cette religion. Les Arabes altérèrent la phrase latine juvenis negritiae, traduisant juvenis en arabe par shabb tandis qu'ils transformaient la prononciation du latin nigritiae en niggurath. Quand en 1228, Olaus traduisit le *Nécronomicon* en latin il était apparemment au courant du culte sicilien des adorateurs des Noirs Chevreaux et traduisit l'expression grecque qui parlait d'eux par Shub-Niggurath, vocable sous lequel il est possible que le culte fût connu de quelques érudits et hommes d'église italiens. Cette expression est passée du latin de la version d'Olaus en anglais.

Quel serait donc le nom arabe de la créature connue (erronément, cela est probable) dans la mythologie de Cthulhu sous le nom de Shub-Niggurath ? Dans le *Kitab al-Azif* arabe, la phrase « Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux » alterne sous les formes « Al-Ma'iza as-Sauda al-Ghabati » = « La Chèvre Noire des Bois » ; « Umm al-Alf al-Muthlimun » = « La Mère des Mille Choses Noires » ; ou finalement « Umm ash-Shabab al-Alf » = « La Mère des Mille Petits. »

**Les goules**

Arabe = غول = Ghul

Les goules mentionnées dans le *Nécronomicon* sont directement liées à la créature mythique des légendes arabes, la *ghul*. D'après des sources arabes, la ghul a une forme humaine mais une apparence canine ou monstrueuse. Elle hante les tombeaux et les cimetières, s'y repait des cadavres et tente d'attirer les passants. Ceci correspond clairement aux diverses descriptions des goules que l'on trouve dans la littérature sur le mythe de Cthulhu.

**Nyarlathotep**

Latin = Nyarlat Hotep

Grec = νιαρλατ ῾οτεπ = Niarlat Hotep

Arabe = نيهارلت هطب = Niyharlat Hotep

Etyptien = [illegible] = Ny har rut hotep

Nyarlathotep est le seul nom du mythe de Cthulhu dont on peut, avec certitude établir les origines chez les anciens Egyptiens. Le nom est une contraction de la phrase suivante : Ny har rut hotep, qui signifie « Il n'y a pas de paix, (de sécurité, de repos) à la porte ». La signification de ce titre est qu'apparemment Nyarlathotep, dans son rôle de messager des autres Dieux est la « porte » entre les différents univers et en particulier entre leur dimension et la nôtre. C'est du moins l'interprétation des anciens adorateurs égyptiens. Ces anciens adorateurs égyptiens de Cthulhu utilisaient le nom du dieu égyptien Tahuti (ou Thoth) comme autre nom pour Nyarlathotep puisque Thoth et Nyarlathotep avaient des fonctions similaires.

La clé de l'altération du mot est qu'en Nouvel Egyptien la lettre « l » qui est un glyphe représentant un lion couché représentait aussi le son grec « r ». Ainsi le « r » du nom Cléopâtre s'écrit par un glyphe représentant un lion couché. Quand Abd al-Azrad (ou celui qui translitéra l'égyptien en arabe) lut le mot Ny har rut hotep, il prit par erreur le « r » de « rut » pour un « l » et la phrase devint en arabe Niyharlat Hotep. Quand au grec, la lettre « H » ne peut apparaître qu'au début d'un mot. Theodorus ne put donc pas translitérer le « h » de Niyharlat qui devint en grec « Niarlat ». Olaus poursuivit l'altération en changeant le « i » en son homophone « y » et les traducteurs anglais achevèrent le processus en contractant la phrase entière en un seul mot.

**Shudde M'ell**

Arabe = المعلّ = Al-Mu'ell

Shudde M'ell, le souverain des Cthoniens, est dans le *Nécronomicon* arabe al-Mu'ell (ou al-Mu'ill) c'est-à-dire « Celui qui sème la Destruction ». La destruction en question est sans aucun doute, le pouvoir cthonien de provoquer d'énormes tremblements de terre. Le mot Shudde est presque certainement une déformation du mot arabe Shidda qui veut dire « violence ». Ainsi Shudde M'ell (ou certainement de manière plus correcte Shidda al-Mu'ell) ne se réfère spécifiquement qu'aux tremblements de terre causés par cette déité et ses serviteurs les Cthoniens ; c'est-à-dire que les séismes sont la violence « shidda » causée par al-Mu'ell, « Celui qui sème la Destruction ». A un moment donné de la transmission du nom de cette entité quelqu'un, probablement Olaus prit la phrase entière, Shidda al-Mu'ell, pour le nom de la Déité, qui n'est que al-Mu'ell.

## TRADUCTION A VENIR

Le travail de traduction du reste des documents laissés par Phileus P. Sadowsky est en cours. Le professeur était très éprouvé nerveusement par ses recherches sur les manuscrits insolites, si l'on en juge par l'état de désordre qui régnait dans les notes qui subsistaient. □

# Compléments d'Information sur les Années 20

*Description de cinq prisons différentes, de leurs théories pénales et de leurs fonctions routinières. L'article contient aussi deux nouvelles compétences et une chronologie de Lovecraft.*

## PRISONS

Des Investigateurs intrépides s'attirent souvent les foudres de la loi, car celle-ci a été créée pour gérer une conduite humaine routinière et non pas une activité extraordinaire à la limite de l'humain. Les Investigateurs résolvent leurs problèmes en faisant sauter une mine, en incendiant une maison ou en décapitant un sorcier, toutes solutions en général condamnées par un jury d'assises. La société peut agir comme un parent pervers qui punira l'Investigateur pour avoir fait le bien. Une des façons de punir de la société est l'emprisonnement.

On donne pour chaque prison son nom, une description des lieux, la théorie pénale utilisée, les fonctions routinières, son personnel et les communications avec le monde extérieur disponibles pour les prisonniers.

### PENITENCIER DE GRAND MAISON, USA

TAILLE DE LA PRISON — Détenus : 1 800 ; personnel : 429.

DESCRIPTION — C'est une prison entourée d'un double mur (chaque mur fait dix mètres de haut) sur une ile. Les murs, cependant, ne courent que sur la moitié de l'île. Les jardins potagers de la prison occupent une partie ouverte. Des projecteurs et des tours de guet armées, ainsi que des chiens et des fils de fer barbelés occupent l'espace entre les deux murs. Mais le climat est tempéré et de violentes pluies ou des chutes de neige peuvent affecter les défenses de la prison. Il y a six blocs de cellules principaux, des cafétérias, des équipements médicaux et des ateliers. La prison est une véritable petite ville avec des boutiques, des générateurs, des équipements sanitaires, etc., tout ceci indépendant de l'extérieur.

THEORIE PENALE UTILISEE — Si l'Investigateur n'était pas coupable, il ne serait pas emprisonné. Il doit une dette à la société et celle-ci est en droit de se faire payer cette dette comme elle le souhaite. La société est plus dure que n'importe quel escroc et l'Investigateur a intérêt à se tenir à carreau où il se fera coffrer pour de bon. Ne donnons jamais une seconde chance à un bon à rien. Les gardes savent que tous les détenus sont des fauteurs de troubles et ils les séparent donc par nationalité, race et gravité du crime afin de structurer ce tourbillon de criminalité. Les détenus ont intérêt à se tenir tranquilles, à faire ce qu'on leur dit et à ne pas résister. (Les détenus fiers et agressifs savent qu'une façon de survivre en prison est de s'organiser en bandes rivales que même les gardes armés craindront.)

FONCTIONS ROUTINIERES — La plupart des cellules sont doubles, avec des toilettes et aucune intimité. Elles ouvrent toutes sur le devant. Tout le monde travaille dans Grand Maison, soit à l'entretien et à l'organisation de la prison elle-même, soit à exécuter des commandes de l'Etat (par exemple la fabrication de plaques minéralogiques). Personne n'est payé pour cela. Il peut y avoir de temps à autre des expositions d'artisanat que des mères de famille visitent pour acheter pour un ou deux dollars des exemples de l'application des détenus. La literie et les vêtements sont résistants et nettoyés à intervalles réguliers. Les distractions sont limitées aux offices obligatoires du dimanche et aux fêtes religieuses, au cours desquelles la pompe des cérémonies et les chants des chorales offrent un peu de détente.

La semaine de travail est de six jours. Les soins médicaux sont corrects mais les diagnostics subtils n'existent pas, pas plus que les traitements « modernes » des maladies psychotiques ou névrotiques.

Les blessures sont recousues avec compétence, mais laissent des cicatrices. Les Investigateurs sont à peu près en sûreté s'ils ne se lient pas d'amitié avec d'autres détenus, des gardes ou des membres du personnel. L'appartenance à un gang aide à s'immuniser contre les frustrations quotidiennes quant à son identité mais apporte des risques de rencontres fatales avec d'autres gangs ou avec des gardes.

**DEUX NOUVELLES COMPETENCES**

**Photographie** : Cette compétence permet à l'utilisateur de prendre en photo ou de filmer un sujet difficile (en mouvement, mal éclairé, etc.). Cette capacité permet aussi à l'Investigateur d'avoir le réflexe de prendre un instantané (plutôt que de s'enfuir en courant ou de sortir son arme) lorsqu'il est surpris par un événement ou par un monstre. Une utilisation réussie de cette compétence jointe à un jet réussi de compétence en chimie permettra à l'utilisateur de mettre au point des solutions ou de développer des techniques avec lesquelles il pourra photographier les Fungis de Yuggoth, des fantômes et bien d'autres êtres encore. Des techniques séparées peuvent être requises pour des sujets différents. Les flashs n'étaient en général pas disponibles avant 1930.

**Crochetage de serrures** : Cette compétence permet à l'utilisateur de réparer des serrures, de fabriquer des clés et surtout d'ouvrir des serrures à l'aide de passes ou d'autres outils. Des serrures particulièrement résistantes peuvent être plus difficiles à crocheter, diminuant les chances de succès de l'Investigateur. Cette compétence peut aussi être appelée « Serrurerie ».

PERSONNEL — Les gardes de Grand Maison sont des experts aux pouvoirs limités. Ils savent intimider les détenus, ou les persuader en douceur, mais ils ne savent pas (tâche impossible ?) comment faire de ces détenus des citoyens responsables. Il suffit de quelques mois d'une aussi lourde responsabilité pour rendre les gardes insensibles, indifférents et bien souvent brutaux. La plupart des gardes sont des bureaucrates experts, qui se repassent les responsabilités avec une facilité exaspérante comme si les revolvers qu'ils portent tous ne faisaient d'eux que des gens armés, sans aucun courage véritable. Leur niveau de connaissance du mythe de Cthulhu est généralement nul car la plupart de ces hommes ne peuvent imaginer une autre réalité que celle dans laquelle ils opèrent.

POSSIBILITES DE COMMUNICATION — Recevoir du courrier, lire des livres, etc., est fonction du degré de conformité du détenu à l'institution, ce ne sont pas des droits. La communication téléphonique est partout illégale car elle ne peut être censurée. L'usage systématique des communications disponibles, surtout pour les recherches en bibliothèque, dépendra probablement des relations plus ou moins harmonieuses avec le chapelain car ces choses sont généralement de sa compétence.

## Ferme de travail du comté de Wayshearn

TAILLE DE LA PRISON — 103 prisonniers, 7 gardes, 14 chiens.

DESCRIPTION — La ferme de travail est située sur 30 hectares d'argile rouge, il y a un bâtiment pour l'administration et les équipements, un quartier pour les prisonniers blancs, et un autre pour les noirs, entourés d'une clôture de trois mètres de haut en fil de fer barbelé. Bien que les baraquements de bardeaux aient des fenêtres à barreaux une évasion serait relativement facile si les prisonniers n'étaient pas constamment enchaînés, soit entre eux durant la journée, soit à leur couchette durant la nuit.

THEORIE PENALE — Puisque les détenus sont principalement des voleurs, des bagarreurs et des proxénètes (les grands criminels vont à la prison d'état), le comté de Wayshearn charge simplement l'administration pénale de bien les surveiller. Les gardes savent que les groupes de détenus qu'ils dirigent n'en font pas lourd : tant que les prisonniers avancent et gardent les yeux fixés au sol, les jours passeront dans la paix et la tranquillité. Les gardes et les forçats enchaînés peuvent se tolérer ou même devenir amis, mais c'est une question de choix personnel, pas une politique institutionnelle. Les gardes ne mêlent jamais les blancs et les noirs car cela peut provoquer des bagarres. Chacun sait que la loi appartient à ceux qui la possèdent ; si un détenu n'a pas assez d'influence pour éviter la ferme de travail et ses chaînes de forçats, il n'en aura certainement pas suffisamment pour être libéré par une cour d'appel.

FONCTIONS ROUTINIERES — Les prisonniers dorment sur des lits de camp dans de grands baraquements. La nuit, ils sont enchaînés à leur lit. Dans la journée, ils sont enchaînés les uns aux autres par bandes d'une douzaine environ. Plus le groupe est important, moins le comté doit payer pour la garde de chaque prisonnier. Les groupes qui travaillent sur les routes ont une semaine de travail de six jours qui leur donne de l'exercice. Leur nourriture est tantôt bonne tantôt mauvaise, selon le cuisinier fourni par l'administration. Il n'y a pas de distractions, à part des évangélistes itinérants et quelques événements spéciaux comme la kermesse du comté. Les soins médicaux ne sont pas extraordinaires mais les maladies graves seront probablement bien soignées à l'hôpital du comté. Si l'Investigateur obéit aux gardes, nourrit personnellement les chiens à l'occasion et réussit à ne pas être enchaîné à un psychotique, il purgera sa peine sans danger.

PERSONNEL — La plupart des gardes sont d'anciens militaires qui n'ont rien trouvé de mieux. Certains ont eu une éducation secondaire, d'autres sont à peine capables d'écrire leur nom. Pour eux l'expérience compte plus que l'éducation mais il est possible que certains gardes aient une connaissance, ne serait-ce que superficielle, des sciences occultes et du Mythe de Cthluhu. En leur parlant de confort, on peut raisonner la plupart des membres du personnel — les prisonniers peuvent obtenir des changements si leur suggestion semble faciliter la vie des gardiens, les prisonniers sages ne devront pas abuser de ce pouvoir.

POSSIBILITES DE COMMUNICATION — Les Investigateurs emprisonnés s'apercevront qu'il est facile de recevoir du courrier (et d'en envoyer s'ils ont du liquide pour les timbres) et que les visites, une fois par semaine ou une fois par mois, seront rarement interrompues. Les cadeaux luxueux seront probablement inspectés et refusés, car les gardes ne veulent pas bouleverser l'économie de pénurie qui règne dans les baraquements ; ceci dit, plus la ferme de travail sera petite, plus il sera facile de graisser la patte aux gardes qui inspectent les colis si l'intention du détenu est anodine. Des communications formelles, comme des bibliothèques ou des entretiens sont hors de portée des prisonniers.

## Deathoak, prison de Sa Majesté, Grande-Bretagne

TAILLE DE LA PRISON — 488 détenus, 160 gardes et membres du personnel.

DESCRIPTION — La prison de Deathoak fut établie sous le règne de Henry VIII et a lentement évolué depuis. Elle fut agrandie au XVIII^e siècle pour recevoir des marins mutins puis deux fois au XIX^e siècle pour des bandits venus des quatre coins de l'empire britannique. La prison n'est qu'un grand bâtiment de différents styles architecturaux entrecoupé de cours d'exercices entourées de murs de 6 à 10 mètres de haut. L'intérieur ressemble parfois à un labyrinthe, car les architectes successifs ne s'intéressèrent pas à la hauteur des étages des corps de bâtiment précédents. De certaines cellules on a en fait une vue sur les sites industriels des environs, mais avec des à-pics sur des grilles de fer forgé. Au cours des siècles tous les passages propices à une évasion facile ont été obturés, et la routine de la prison compense les autres depuis longtemps. Le personnel a totalement confiance en l'intégrité bien établie de Deathoak. En fait il n'y a eu aucune évasion depuis celle de Bantry Steadam en 1862, au cours d'une émeute fomentée par des Américains.

THEORIE PENALE — Les droits, les privilèges et les responsabilités sont déterminés à la naissance par la classe sociale. La classe sociale détermine nos comportements, c'est un code d'honneur qu'il est impossible d'oublier ou de contourner, l'éducation réapparait toujours tôt ou tard : les lévriers ne sont pas des bouledogues et ils n'ont aucune raison de vouloir le devenir. Il s'ensuit que chacun doit être traité selon son rang, même en prison. La mixité entre prisonniers serait indécente ; il serait à peine moins décent de forcer les classes à se mélanger dans une démocratie bâtarde. Un Pair du Royaume emprisonné pour meurtre est malgré cela d'une plus grande noblesse et d'un plus grand raffinement que son directeur et ses gardiens roturiers et devrait bénéficier d'un logement et d'équipements appropriés. On ne peut pas s'attendre à ce qu'un grand de ce monde abandonne son style de vie habituel et déchoie jusqu'à n'être plus qu'une brute. Les pauvres ne devraient pas voir leur style de vie s'élever car ceci aussi perturberait la divine écologie des relations de classe. Le but de la prison est d'isoler de la société jusqu'à ce qu'une certaine décence puisse être rétablie et les criminels sont mis à l'écart jusqu'à ce que la société puisse les accueillir à nouveau. Les fonctions normales de la société ne peuvent être interrompues à cause de l'existence des prisons.

FONCTIONS ROUTINIERES — On ne s'attend pas à ce que les prisonniers paient pour leurs crimes, à moins qu'ils ne viennent de la classe ouvrière dont c'est le moins qu'on puisse attendre. Les riches et les puissants peuvent acheter des logements confortables et louer les services d'un valet/cuisinier s'ils en trouvent, et s'il n'en trouve pas ce

sera au grand regret de l'administration bien embarassée. Il n'existe et c'est regrettable que peu d'exercices à part faire les cent pas dans la cour. Les soins médicaux sont corrects, mais s'améliorent évidemment selon votre place dans l'échelle sociale. Les cellules, de tailles variées à cause de l'hétérogénéité de l'architecture, peuvent accueillir de un à trois hommes. A moins que l'Investigateur ne décide de commettre des crimes en prison, son séjour devrait être relativement sûr.

PERSONNEL — Il est plutôt moins facile de graisser la patte à ces gardiens qu'à leurs cousins américains car ils sont pratiquement convaincus que l'argent seul ne peut rien accomplir. Ce qui compte est la naissance, et il est difficile d'en changer. Les détenus croient à moitié en cela et malgré une agitation de gauche il y a peu de violence. Ainsi sécurisé, le geôlier sera un peu plus à même de prendre un intérêt personnel à sa charge. Le fait que l'Investigateur soit catholique ou protestant ou appartienne à l'Eglise anglicane n'est pas sans importance pour le geôlier.

COMMUNICATIONS — L'amélioration de soi-même est du ressort de chaque individu et en cas de mauvais temps il est utile de savoir s'exercer l'esprit. L'utilisation de la bibliothèque et des prêts entre détenus seront encouragés par le chapelain si le comportement du prisonnier est satisfaisant. Comme à l'accoutumée, les formes de communication qui ne sont pas contrôlables seront extrêmement limitées — les visites sont hebdomadaires et l'usage du téléphone n'est pas autorisé.

### Boleta Ocho, Amérique Latine

TAILLE DE LA PRISON — 312 détenus, 21 gardes.

DESCRIPTION — Des baraquements à deux étages longent les trois côtés d'une grande cour ; le quatrième est un haut mur de ciment qui entoure aussi les bâtiments. Des tourelles d'observation équipées de mitrailleuses sont perchées sur les murs. Le long de ce rempart, encerclés d'un autre mur se trouvent les bureaux de l'administration, les cuisines, les boutiques et les quartiers des gardes. Le temps est chaud mais pas humide et c'est heureux, car dans la journée les gardes ferment souvent les baraquements à clé après que les prisonniers soient sortis, afin de pouvoir les observer plus facilement. Des cinq prisons décrites dans cet article, les gardes de celle-ci sont les moins consciencieux et encouragent parfois les évasions par leur inattention, mais cela ne veut pas dire que des gardes individuels ne peuvent pas être intelligents et travailleurs.

THEORIE PENALE — Toute vie est une prison, du moins pour les hommes qui, gardes ou prisonniers, ont le malheur de résider à Boleta Ocho, et de nombreux gardes ne font pas la différence entre eux-mêmes et les détenus. Bien que les gardiens ne veuillent pas perdre leur gagne-pain ils ne trouvent pas valorisant l'effort de bien garder les hommes. Certains geôliers sont différents, et cherchent désespérément à s'enrichir ou à obtenir de l'avancement ; ces hommes ont un équilibre mental précaire et peuvent être dangereux. Gardez-vous de les récompenser ou d'être honnête avec eux. On ne trouvera à Boleto Ocho que des hommes sans influence ni argent ; ceux qui en ont, sont soit exilés soit condamnés à une amende. Seul un changement de gouvernement national aurait une chance de diminuer la longueur de la sentence.

FONCTIONS ROUTINIERES — Quiconque introduit des biens dans la prison les perdra, à l'exception des vêtements qu'il porte. La nourriture, ignoble, est servie à intervalles irréguliers car les comptes de l'intendance sont très souvent débiteurs avant la fin de chaque trimestre, chose que le commandant de la prison rechigne à révéler à ses supérieurs. Il n'y a ni travail ni distractions organisés bien qu'à l'occasion un ponte local réquisitionne une centaine d'hommes pour travailler sur un pont ou une route, pour couper la canne à sucre ou pour éteindre un incendie ; ces sorties sont les occasions normales d'évasion pour les détenus. Les soins médicaux, même pour de simples blessures, sont tout à fait aléatoires. Par manque de personnel médical le commandant s'assurera un jour les services de missionnaires méthodistes à la déontologie rigide et le lendemain l'aide tremblante d'un charlatan imbibé de rhum qui s'est fait expulsé à trois reprises de la faculté de médecine pour cause de stupidité. Si les gardes des tourelles n'ouvrent pas le feu, pris de panique, quand un petit incendie se déclare dans la cour, si l'Investigateur prisonnier est au moins TAI 13 et si personne ne contamine l'eau qu'il doit boire, il a une chance de survivre plusieurs années à Boleta Ocho. Le prisonnier ne sera attaqué que s'il n'utilise pas les biens qu'il a apportés avec lui pour se faire des alliés. S'il tente de s'en sortir seul il mourra certainement d'un coup de couteau ou d'une balle d'un garde qui se sera senti insulté.

PERSONNEL — Gardien de prison n'est pas un métier bien rémunéré et puisque les prisonniers sont dans leur majorité paûvres eux-mêmes, un gardien ne peut faire grand-chose pour s'enrichir. Et parce que ce métier est sans issue un merveilleux mélange de sadiques, d'incompétents, de poètes, de révolutionnaires, d'handicapés mentaux et d'idiots de village prennent racine en ce lieu. Le taux de chômage étant de 40 % il y a peu de démissions ; et comme le job est si peu recherché il n'y a pas non plus beaucoup de licenciements. La partie de la tâche la plus agréable est l'entraînement à la mitrailleuse — tout le monde aime ça. Durant les nombreuses vacances, les tireurs des tours font fréquemment montre de leur patriotisme à grands coups de balles traçantes. Dans ces moments-là le plus sûr est de se précipiter dans les latrines. Comme la plupart des hommes se considèrent comme les victimes du destin, les requêtes ayant le plus de chances d'aboutir feront appel à leurs sentiments — une mère mourante, et un dos se tournera au moment crucial ; un enfant handicapé, et une porte sera peut-être laissée ouverte. Pas loin d'un pour cent des gardes a quelques connaissances du Mythe de Cthulhu mais peu d'entre eux savent vraiment ce que c'est.

COMMUNICATIONS — Des colis envoyés à la gare principale de la capitale ont de bonnes chances d'arriver intacts ; des paquets envoyés à Boleta Ocho n'ont aucune chance d'arriver à destination. Le commandant a l'impression, probablement à juste titre, que la présence de biens parmi ses prisonniers est un facteur de division si dangereux pour leur santé qu'il intercepte et confisque soigneusement tout ce qui arrive. En compensation, il fournit du melon à satiété lorsque c'est la saison. Les lettres ont une petite chance d'arriver ou d'être envoyées ; elles peuvent parfois être retenues pendant deux ans. Seules sont autorisées les visites arrangées par le ministère de l'Intérieur et même celles-ci sont sujettes à des interruptions intempestives. Il n'y a pas de téléphone.

### Chaya Ranas, située soit en Afrique du Nord, soit au Moyen-Orient

TAILLE DE LA PRISON — 600 détenus, 14 gardes.

DESCRIPTION — Au XVIII^e siècle, le Bey de Ranas résolut son problème de forçats en leur faisant creuser une mine de sel et en les y enfermant. Les 10 hectares de galeries étaient bien en dessous de la surface et le Bey s'aperçut que, en faisant inspecter quotidiennement sa mine par un bataillon (les soldats exécutaient les détenus qui creusaient les parois) l'ordre était maintenu de la façon la plus simple du monde. De telles leçons ne furent pas perdues pour ses descendants, qui conservèrent l'arrangement. Une fois par jour les gardes (accompagnés par un escadron de soldats nerveux) donnent à boire et à manger aux prisonniers, mais le reste du temps les hommes sont livrés à eux-mêmes dans l'obscurité de la mine de sel. La seule entrée est dans un puits gardé à 60 mètres sous la surface. Six hommes sont montés à la surface quotidiennement pour activer la pompe à air (un très bel engin du début du XIX^e siècle, aux accessoires de cuir) qui permet à leurs camarades du dessous de survivre. Les détenus qui

## CHRONOLOGIE LOVECRAFTIENNE

1877
Disparition du culte de la Sagesse Etoilée à Providence, Rhode Island. *(Celui Qui Hantait les Ténèbres)*

11 mai 1878
Une momie mystérieuse est trouvée sur une île nouvelle du Pacifique sud par le capitaine Charles Weatherby commandant le cargo *Eridanus* en provenance de Wellington, en Nouvelle-Zélande et faisait route vers Valparaiso, au Chili. On a fait don de la momie au musée Cabot de Boston. *(Venu du Fond du Temps)*

31 octobre 1889
Meurtre de Walker Davis par sa femme Audrey au cours d'une crise de démence près de Binger, dans l'Oklahoma. *(La Malédiction de Yig)*

Juin 1892
Une mystérieuse météorite tombe dans la cour de Nahum Gardner près d'Arkham. *(La Couleur Tombée du Ciel)*

1893
Disparition d'Edwin Lillbridge, reporter au *Providence Telegram*, pendant des recherches sur le culte de la Sagesse Etoilée. *(Celui Qui Hantait les Ténèbres)*

1er novembre 1907
Une étrange secte vaudou est démantelée par la police dans les marais près de la Nouvelle-Orléans. 47 prisonniers. *(L'Appel de Cthulhu)*

17 avril 1908
Alonzo Typer est vu pour la dernière fois avant sa disparition dans la vieille résidence Van der Heyl près d'Attica, dans l'état de New York. *(Le Journal d'Alonzo Typer)*

1908
Une mystérieuse figurine de pierre est exposée à la réunion annuelle de la Société Archéologique Américaine de St-Louis par l'Inspecteur John Raymond Legrasse. *(L'Appel de Cthulhu)*

2 février 1913
Wilbur Whateley naît à Dunwich (dans Roodmas). *(L'abomination de Dunwich)*

17 mai 1922
Le capitaine du smack *Alma* capture une créature marine à un œil, de taille colossale qui est ensuite exposée à Boston, entrée payante. *(Le Monstre Invisible)*

8 août 1922
Mort par noyade de James P. Orne et d'une douzaine d'autres personnes dans des circonstances mystérieuses. *(Le Monstre Invisible)*

Mi-octobre 1923
« Mort » du docteur Munoz à New York City. *(l'Air Frais)*

1er août 1924
Mort du vieux sorcier Whateley, à Lammas. Lui survivent sa fille Lavinia et son petit-fils Wilbur. *(L'Abomination de Dunwich)*

8 août 1924
Mort du capitaine Edward Norris ; en même temps démence soudaine d'un certain Mr. Thornton, qui effectuait des recherches métapsychiques ; décès aussi de Mr. Delapore, propriétaire du prieuré d'Exham, pendant qu'il visitait une grotte souterraine sous le prieuré. Quelques mois plus tard le prieuré est démoli. *(Les Rats dans les Murs)*

Du 23 mars au 2 avril 1925
Démence et délire du jeune sculpteur Henry Anthony Wilcox après d'étranges rêves. Il s'en remet le 2 avril mais ne se souvient de rien. *(L'Appel de Cthulhu)*

2 avril 1925
L'équipage du *Emma* qui va d'Auckland en Nouvelle-Zélande à Valparaiso au Chili aperçoit une étrange île volcanique. Sur l'île un des membres de l'équipage devient fou, et six autres meurent. Le capitaine Gustav Johansen est le seul survivant — le dément mourra plus tard à bord du navire. *(L'Appel du Cthulhu)*

17 juillet 1925
Une expédition archéologique en Australie se termine. Elle était dirigée par Nathaniel Wingate Peaslee, amnésique de 1908 à 1913. L'expédition était financée par l'université Miskatonic. *(L'Abîme du Temps)*

1926
Le poète plein de promesses Justin Geoffrey meurt dans un asile d'aliénés. *(Le Monstre sur le Seuil)*

31 octobre 1926
Mort de Lavinia Whateley. Lui survit son fils illégitime, Wilbur. *(L'Abomination de Dunwich)*

Hiver 1926-1927
Mort de George Gammell Angell, professeur honoraire de langues sémites à l'université Brown de Providence, des suites d'une agression par un marin. *(L'Appel de Cthulhu)*

3 novembre 1927
Innondations sans précédent dans le Vermont. Des choses étranges apparaissent dans les eaux des crues. *(Celui Qui Chuchotait dans les Ténèbres)*

Hiver 1927-1928
Investigation gouvernementale à Innsmouth, et démolition à l'explosif des entrepôts du front de mer. Un sous-marin tire des torpilles sur Devil's reef. *(Le Cauchemar d'Innsmouth)*

Début août 1928
Wilbur Whateley est tué par un gros chien. Son corps disparaît. *(L'Abomination de Dunwich)*

Août 1928
La butte aux fantômes près de Binger, dans l'Oklahoma, est en partie creusée par un ethnologue spécialiste des mœurs des Indiens d'Amérique. Après un travail tout juste préliminaire, l'ethnologue sans donner aucune raison refuse de poursuivre les fouilles. *(Le Tertre)*

Du 9 au 14 septembre 1921
« L'Abomination de Dunwich. » Les professeurs Armitage, Rice et Morgan de l'Université Miskatonic mettent fin à l'abomination le samedi 15 septembre. *(L'Abomination de Dunwich)*

12 septembre 1928
Albert Wilmarth de l'Université Miskatonic rend visite à Henry Akeley. Celui-ci disparaît et Wilmarth prend la fuite. *(Celui Qui Chuchotait dans les Ténèbres)*

20 septembre 1931
Une forme particulièrement virulente de maladie du sommeil emporte l'éminent entomologiste Henry Sargent Moore, professeur à l'Université Columbia, dans l'état de New York. *(la Mort Ailée)*

23 janvier 1932
L'éminent médecin et entomologiste Thomas Slauenwite meurt à Bloemfontain, en Afrique du Sud, d'une crise cardiaque. *(la Mort Ailée)*

1er décembre 1932
Une mort mystérieuse frappe deux voleurs présumés au musée Cabot de Boston, tandis qu'ils essayaient de dérober la momie *Eridanus* livrée au musée en 1878. *(Venu du Fond du Temps)*

8 décembre 1932
La mystérieuse momie *Eridanus* trouvée en 1878 est autopsiée. Les résultats ne seront jamais publiés ni révélés. *(Venu du Fond du Temps)* □

doivent être libérés sont appelés sept fois pendant sept jours ; si au bout de ce laps de temps ils n'apparaissent pas, ils sont présumés morts. L'imposture est fréquente et punie de l'habituelle décapitation.

FONCTIONS ROUTINIERES — Les prisonniers sont réellement maudits. Il n'y a rien d'autre à faire que d'attendre assis que la folie vous gagne ou de mourir de malnutrition (causée habituellement par le vol de nourriture par les détenus les plus forts), à moins d'être emporté par une des bagarres paniques qui balayent les galeries sans raison apparente. Selon leur humeur, les gardes du Bey peuvent ou non laisser des torches brûler. Il n'y a ni blanchisserie, ni soins médicaux, ni aucune communication avec les gardes. Des hommes sont tués pour la possession d'un mégot de cigarette.

PERSONNEL — Pour les quelques gardes les centaines de prisonniers sont moins que des chiens. Ils ne ressentent aucune pitié, aucun intérêt simplement du ressentiment contre ces hommes qui ne peuvent pourvoir à leur propres besoins en air et nourriture, ce qui allègerait leur fardeau. Il n'y a aucune communication entre eux et les hommes ; de temps à autre un ordre vient de la capitale de libérer tel ou tel homme. Le gardien appelle le prisonnier, puis n'a plus aucune obligation. Il n'y a même pas de liste de prisonniers à la prison. Les gardes s'emparent souvent de prisonniers et les vendent comme esclaves pour être sacrifiés à Cthulhu. Il y a une chance sur deux qu'un garde ait une connaissance de 25 % du Mythe de Cthulhu.

COMMUNICATIONS — Aucune.

## NOTE SPECIALE

L'ARGENT ET LA PRISON — L'argent est universellement une telle source de friction parmi les détenus qu'il est toujours gardé par les geôliers. La monnaie de la prison est la cigarette, le paquet de cigarettes ou la cartouche de cigarettes. L'homme qui saura se retenir de fumer son compte en banque en trouvera sa vie facilitée. Parce qu'il est facile de voler de grandes quantités de cigarettes, une telle monnaie d'échange ne sert en général qu'à acheter de petites faveurs. Elles ont un avantage supplémentaire : les cigarettes sont idéales pour acheter les détenus mais les gardes ne se laissent évidemment par corrompre par elles.

# Compléments d'Informations sur les Règles

*Plus de trente phobies, deux types de démence et onze déités, races et monstres du mythe de Cthulhu pour mieux embrouiller les Investigateurs*

## NOUVELLES PHOBIES

ACROPHOBIE : peur des hauteurs. Ce qui monte doit redescendre. Plus vous montez haut, plus longue sera la chute. De grands immeubles, des ponts, des montagnes, des falaises — plus vous montez haut plus vous approchez ces Choses Etranges qui sont dans les étoiles.

AILUROPHOBIE : peur des chats. Tout le monde sait que les chats ne sont que des sorcières ou des diables déguisés. Ces yeux diaboliques, ces dents et ces griffes sont faits pour pomper et sucer votre sang ! Ils s'avancent, silencieux et sinistres, sur leurs pattes de velours ; ils sont partout, ils vous regardent et attendent l'occasion de vous attraper ou de vous jeter un sort !

ALGOPHOBIE : peur de la douleur. Soyons francs : rien, par définition, ne peut être pire que la douleur. Les pires monstres et les pires horreurs ne tuent pas rapidement — ils vous infligent une douleur atroce et infinie. Vous feriez n'importe quoi plutôt que d'être forcé de subir cette agonie.

ANDROPHOBIE : peur des mâles (ne convient qu'aux Investigatrices). Les hommes sont brutaux et cruels. Les hommes vous désirent avec la seule envie de détruire et de faire mal. Les hommes sacrifient des femmes à des monstres ou à leur propre lubricité. Les hommes connaissent des secrets qu'aucune femme ne peut sonder.

ANTHOPHOBIE : peur des fleurs. Les fleurs ne sont pas naturelles ; elles ressemblent à de brillantes tumeurs cancéreuses qui absorbent la force et la vie de la terre. Elles ont des couleurs et des formes bizarres, comme des petits visages malfaisants qui vous regarderaient en ricanant. Leurs racines s'enfoncent profondément dans le sol et qui sait de quel fertilisant maléfique elles se repaissent ? Vous n'êtes pas dupe de leur beauté criarde et malsaine — qui ne séduit que les imbéciles. Les fleurs ne sont que des monstres et là où elles poussent d'autres monstres s'assemblent.

APIPHOBIE : peur des abeilles. Les piqûres d'abeille peuvent tuer. Les abeilles vous haïssent ; elles sentent votre peur. Prenez vos jambes à votre cou au moindre bourdonnement ; évitez les fleurs et les vergers : c'est là que ces petits monstres se rassemblent, pleins d'une folie agressive.

ANTHROPHOBIE : peur des gens. Les gens sont fous, tordus, violents, roublards — ils sont la seule erreur de la nature. Tout crime ne peut être commis que par une personne. Les journaux sont remplis d'horreurs commises par des gens. Qui sait quel désir secret, quelles envies de meurtres et quelle hostilité se cache derrière le visage de ceux que vous croisez ? Evitez les gens à tout prix.

ASTRAPHOBIE : peur du tonnerre, des éclairs et des orages. Le tonnerre peut faire éclater les vitres, détruire votre maison et vous

laisser à la merci de l'orage. L'approche des monstres est toujours signalée par un orage.

BATHOPHOBIE : peur des profondeurs. Des monstres émergent des grands fonds marins ; d'autres sortent des puits les plus profonds. Si vous creusez suffisamment profond, vous déterrerez des abominations qu'il vaut mieux laisser où elles se trouvent. L'espace est profond ; il fourmille de monstres. Votre propre cave elle-même s'enfonce encore trop profondément dans les entrailles de la terre. N'entrez jamais dans un passage souterrain.

BÉLONÉPHOBIE : peur des aiguilles et des épingles. Aucune douleur n'est pire que celle infligée par de petits objets pointus, qui de plus sont porteurs de maladies. Avant d'enfiler un vêtement examinez-le sous toutes ses coutures de peur qu'une épingle n'y soit restée attachée ! La pire chose imaginable, celle qui hante vos rêves est que chaque centimètre carré de votre peau soit torturé avec des aiguilles.

BOTANOPHOBIE : peur des plantes. Les plantes sont débiles, horribles à regarder, toucher ou sentir. Elles creusent partout, en secret, de leurs ignobles tentacules. Les plantes veulent votre mort, afin de se repaître et de se gaver horriblement de votre cadavre. Les plantes sont des monstres.

CHROMOPHOBIE : peur de certaines couleurs (le gardien doit les choisir). Certaines couleurs représentent des monstres et les attirent. Elles symbolisent la folie et la peur. D'une couleur peut se matérialiser un monstre, et le monstre peut même être la couleur elle-même !

CLINOPHOBIE : peur des lits. Tout le monde meurt dans un lit. Il faut être fou pour s'allonger sur un lit. C'est le premier endroit auquel pensera un monstre ! Pire encore, sous les lits se tapissent des choses hideuses ! Peut-être un monstre vous attend-il en ce moment, sous votre lit.

DÉCIDOPHOBIE : peur de prendre une décision. Faut-il aller à droite ou à gauche, en haut ou en bas, travailler ou rester à la maison ? Il semble qu'un destin tragique vous attende à la suite de chaque décision que vous aurez prise, et vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même. Evitez à n'importe quel prix de vous engager. Vous pourrez ainsi retarder et même modifier votre destinée inéluctable.

DOMATOPHOBIE : peur d'être enfermé dans une maison. La maison n'est pas votre château, c'est votre prison ! N'y entrez pas car c'est là qu'ils vous attendent. Vous devez passer autant de temps que possible à l'extérieur. Les endroits les plus hantés ne sont-ils pas les maisons ? Tard dans la nuit, quand les rues sont vides, vous errez, redoutant de rentrer chez vous.

ERGOPHOBIE : peur du travail. Le travail est une dégradation, une punition et un esclavage. Le fait que l'on doive travailler pour vivre est un signe du Mal qui règne sur l'univers. Si les montres s'emparent du monde, tout le monde sera astreint à une tâche monotone et éreintante, sans repos ni vacances.

GÉPHYDROPHOBIE : peur de traverser les ponts. Il est impossible de dire l'amplitude du désastre que vous courez lorsque vous vous aventurez sur un pont. Il peut s'écrouler et vous tomberez en hurlant dans le gouffre qui s'ouvre sous vos pieds. A moins que des monstres difformes ne se cachent sous le pont et vous y coincent, ne vous laissant d'autre alternative que de vous jeter par-dessus le parapet.

GYNÉPHOBIE : peur des femmes (ne convient qu'aux Investigateurs). Les femmes sont intéressées et leur cruauté est légendaire. Les femmes sont des sorcières. Les femmes connaissent des secrets qu'aucun homme ne peut percer.

HÉMATOPHOBIE : peur du sang. Le sang signifie douleur et mort. Les monstres aiment le sang. Le sang attirera toujours les monstres.

### DEUX NOUVELLES FORMES DE FOLIE

LE DONQUICHOTTISME : Les victimes de ce trouble voient le fantastique et le surnaturel dans des situations quotidiennes. Les chiens deviennent des loups-garous et les maisons abandonnées sont pleines de fantômes et d'horreurs visqueuses. Dans les fleurs vivent des fées. Cette démence peut impliquer des hallucinations et il est assez difficile de convaincre la victime qu'elle se leurre.

LE PANZAÏSME : Les victimes de ce trouble considèrent que les choses les plus extraordinaires sont communes et ordinaires. Ils prendront un Profond pour un homme normal -ou tout au plus pour un homme vêtu d'une combinaison de plongée. Il est impossible de les convaincre de l'existence du surnaturel.

LATROPHOBIE : peur des médecins. Derrière leurs masques blancs sinistres et leurs scalpels ensanglantés, les médecins connaissent de terribles secrets. Les docteurs ne se montrent que lorsque vous êtes malade, faible ou mourant. Un médecin essaiera peut-être de vous mutiler ou de faire de vous un monstre.

MONOPHOBIE : peur d'être seul. Vous ne devez pas être seul. Les monstres et les démons attendent pour s'emparer de vous et vous posséder dès que vous serez hors de vue de vos compagnons. Et si, à un moment où vous êtes seul, vous disparaissiez, qui le saurait ? Qui pourrait vous aider ?

NÉCROPHOBIE : peur des choses mortes. Il n'est pas d'horreur pire que la mort. Les choses mortes sont froides, pleines de vers et de pourriture. Les morts haïssent les vivants et usent des pouvoirs malins de l'obscurité pour nous entraîner vers le même sort lugubre.

NUCLÉOMITIPHOBIE : peur des armes nucléaires (ne convient qu'aux Investigateurs de la fin du vingtième siècle). C'est l'époque de la Bombe. Elle détruira toute civilisation. En un éclair, elle surgira du ciel ne laissant que brûlures, blessures et radioactivité. A la moindre provocation, nos ennemis lâcheront la Bombe.

OMBROPHOBIE : peur de la pluie. La pluie a jadis détruit le monde — elle recommencera. La pluie inonde, prend des vies, fait annuler des matches de football. Les terres humides subissent des malédictions. Qui sait quelle horrible Chose se tapit derrière les masses orageuses et dirige la pluie ?

OPTOPHOBIE : peur d'ouvrir les yeux. Chaque jour le monde est plus gris et plus laid. Chaque jour plus horrible et corrompu. Cela suffit à rendre fou. Mieux vaut ne pas le voir venir.

PÉCCATOPHOBIE : peur de commettre des péchés. Les pouvoirs de l'Enfer nous attirent vers le péché. Si nous péchons, nous deviendrons l'esclave impuissant et dégradé des forces infernales. Si nous péchons, nous ne nous contrôlerons plus et deviendrons un diable nous-même. Les pécheurs vont en enfer et y vivent à jamais en compagnie d'horribles diables. Jugeons toutes nos actions — assurons-nous qu'elles sont sans péché.

PÉDIPHOBIE : peur des enfants. Les enfants sont sournois et mauvais. Les enfants sont sauvages ils mutilent et tuent aveuglément. Vous rappelez-vous votre enfance ?

PHOBOPHOBIE : peur de vos propres peurs. Vous savez que vos peurs vous détruiront. Quel que soit votre désir de réagir, quand le danger est là vous vous figez ou bien, paniqué, vous fuyez. Vous serez déshonoré, ridiculisé, et même puni. Vous ne devez jamais être sujet à la peur.

PSYCHROPHOBIE : peur du froid. Le froid noircit et tue les chairs, il détruit. On peut perdre ses mains et ses pieds à cause du froid.

L'espace et les pôles sont froids. C'est de tels endroits que jaillissent les monstres.

TRICHOPHOBIE : peur des poils et des cheveux. Les cheveux sont laids et insalubres. Les cheveux tombent dans votre nourriture, en particulier dans le beurre, et vous coupent l'appétit. Ils démangent, chatouillent et poussent. Les monstres et les bêtes sauvages ont un abondant système pileux. Restez à l'écart de tout ce qui est velu.

TROPOPHOBIE : peur de déménager. Vous ne devez pas aller vivre ailleurs — vous avez une situation et une vie intéressantes, du moins ça pourrait être pire si vous essayiez de changer les choses. Si vous deviez déménager, vous pourriez perdre votre stabilité. Là-bas vous ne seriez qu'un paumé parmi les paumés.

VERBOPHOBIE : peur des mots. Les mots ont un pouvoir malfaisant. En magie noire, les sorts jetés sont faits de mots. Les livres interdits tissent d'horribles combinaisons de mots. Les mots transmettent des idées qui corrompent. Les mots nous informent des horreurs cosmiques qui démolissent l'âme. Leurs lettres tordues harcèlent votre cerveau. N'en écoutez pas, n'en lisez pas.

VESTIOPHOBIE : peur des vêtements. Les vêtements vous enferment et vous étouffent. Nous ne sommes pas nés habillés et par conséquent nous défions l'ordre naturel en nous vêtissant. C'est une tare, une souillure de s'habiller. Les gens qui portent des vêtements doivent avoir un horrible secret à cacher — peut-être ne sont-ils pas réellement des personnes, mais des monstres ? La liberté, la sécurité et la nudité vont dans le même sens. Déshabillez-vous — entièrement.

ZOOPHOBIE : peur des animaux. Les animaux mordent, griffent, déchiquètent et piquent. A l'évidence les monstres ne sont qu'un avatar de l'animal. Les animaux sont porteurs de maladies et d'ignobles parasites. Ils sont partout. Les animaux haïssent l'homme et le feront bientôt disparaître de la planète.

## DEITES, RACES ET MONSTRES COMPLEMENTAIRES AU MYTHE DE CTHULHU

### Abhoth, Source d'Impureté (Dieu Extérieur ?)

**Description :** Abhoth est une grande mare de matière grise de plusieurs mètres de large. Elle bouillonne constamment et produit des membres, des bouches et des pseudopodes. La masse grise excrète sans arrêt des monstres obscènes qui s'éloignent en rampant de leur « parent ». Les tentacules et les membres d'Abhoth s'emparent de la plupart de ses rejetons et les dévorent pour les réintégrer à la matrice mais une importante partie de cette progéniture réussit à s'échapper et s'enfuit en rampant dans les cavernes noires où se trouve le monstre dieu.

**Culte :** On ne connait pas d'adorateurs humains à Abhoth, mais il est possible que des horreurs souterraines ou même la propre progéniture d'Abhoth le vénèrent.

**Notes :** Abhoth n'est à l'évidence pas né sur notre planète. En fait, sa forme (ou son absence de forme) et son esprit cynique semblent indiquer qu'il est un parent de Tsathoggua et les cavernes noires qui sont sa demeure et qu'il ne quitte jamais peuvent tout à fait appartenir au monde de N'Kai.

Si un groupe a le malheur de rencontrer Abhoth lui-même, bouillonnant grassement dans sa mare de saletés, le dieu étendra une main ou un membre qui ira survoler les intrus puis s'abaissera et s'en retournera en rampant. Les visiteurs seront ensuite soit attrapés et dévorés par d'autres appendices d'Abhoth, soit ignorés, cela dépend du choix du gardien. On sait qu'Abhoth peut correspondre par télépathie avec les intrus mais peu d'entre eux ont survécu à la rencontre.

Lorsqu'on s'approche d'Abhoth, les divers rejetons monstrueux qu'excrète continuellement son corps deviennent de plus en plus nombreux et peuvent harceler ou attaquer l'Investigateur. La progéniture d'Abhoth peut présenter des aspects extérieurs divers et variés et il vaut mieux en laisser la description au Gardien. La TAI de la plupart de ces rejetons n'excède pas 1 à 6D6, du moins au départ — au bout d'environ un an, bien nourri, un rejeton peut atteindre n'importe quelle taille.

*Caractéristiques*

| | |
|---|---|
| **FOR** | 40 |
| **CON** | 100 |
| **TAI** | 80 |
| **INT** | 13 |
| **POU** | 50 |
| **DEX** | 1 |
| **PVie** | 90 |
| **Dplt** | 0 |

| *Arme* | *Att. %* | *Dommages* |
|---|---|---|
| Appendices | 60 % | Saisit et absorbe |

**Armure :** Aucune arme utilisant la force cinétique ne pourra blesser Abhoth de manière permanente. Il se régénère de tout dommage cinétique à la vitesse de 20 points par round de combat. Le feu ou la magie lui causeront des blessures normales. S'il est réduit à 0 point de vie, il se retirera et s'enfoncera sous la terre, où il sera inaccessible à une seconde attaque. Il se glissera de nouveau à la surface lorsque ses blessures seront guéries.

**Sorts :** Aucun, mais il est possible qu'il donne à quelqu'un qu'il aime bien (pour des raisons insondables) une portion de son propre corps, qui peut être utilisée pour créer une créature identique aux rejetons d'Abhoth.

**SAN :** Voir Abhoth et rater un jet sous la SAN coûte à celui qui l'a vu 1D20 SAN. Après une réussite à un jet sous la SAN il en résulte malgré tout une perte de 1D3 SAN.

### Atlach-Nacha (Grand Ancien)

**Description :** Atlach-Nacha ressemble superficiellement à une immense araignée noire, velue et hideuse au visage étrange, vaguement humain, pourvu de deux petits yeux rouges bordés de cils.

**Culte :** On croit avec superstition qu'Atlach-Nacha est le souverain de toutes les araignées, sans doute à cause de la forme de son corps. Il n'a pas de culte. Certains sorciers tirent de lui des sorts et du POU. Il est possible d'invoquer Atlach-Nacha au moyen de sorts anciens. Mais ceci est dangereux car le dieu-araignée a horreur de quitter son tissage éternel.

**Notes :** Atlach-Nacha vit sous terre, où il tisse éternellement sa toile fantastique, essayant de jeter un pont au-dessus d'un abime insondable et pour une raison inconnue. De vieux écrits mentionnent la croyance selon laquelle, une fois la toile finie, la fin du monde serait proche.

Tous ceux qui tombent dans la toile d'Atlach-Nacha sont pris. Pour s'échapper il leur faut au moins égaler la FOR de 30 de la toile (plusieurs individus peuvent se mettre ensemble pour essayer de libérer le prisonnier). Tôt ou tard, Atlach-Nacha viendra chercher sa proie qu'il dévorera.

Atlach-Nacha peut soit tisser une autre toile autour de la proie potentielle, soit mordre. S'il parvient à lancer sa toile sur une cible, celle-ci est immobilisée jusqu'à ce qu'elle puisse se libérer de la FOR 30 de la toile. Il est possible qu'Atlach-Nacha tisse encore de la toile s'il lui semble que la cible va s'échapper. Si Atlach-Nacha mord

sa cible, il injecte immédiatement un poison paralysant et la victime sera immobilisée, incapable d'agir ou de se défendre. Atlach-Nacha sucera ensuite les liquides organiques de la victime à la vitesse de 1D6 de FOR, définitivement perdu pour la victime, par round. Une fois que la victime a atteint 0 en FOR, elle meurt. Si une victime de la morsure paralysante d'Atlach-Nacha est sauvée de la mort, elle récupérera lentement — le processus nécessitant plus de six mois de repos.

*Caractéristiques*

| | |
|---|---|
| **FOR** | 30 |
| **CON** | 75 |
| **TAI** | 25 |
| **INT** | 15 |
| **POU** | 30 |
| **DEX** | 25 |
| **PVie** | 50 |
| **Dplt** | 15 |

| *Arme* | *Att. %* | *Dommages* |
|---|---|---|
| Morsure | 60 % | Pénétre toute protection et injecte un poison paralysant |
| Toile | 80 % | Enchevêtrement 30 FOR |

**Protection :** 12 points de chitine et de fourrure. Quand les points de vie d'Atlach-Nacha tombent à 0, il s'enfuit aussitôt dans les méandres de sa toile jusqu'à un repaire secret où il attend que ses blessures guérissent.

**Sorts :** Tous les sorts de contact.

**SAN :** Voir Atlach-Nacha coûte 1D10 points de SAN ou 1 point de SAN si l'on réussit un jet sous la SAN.

## Cyaegha (Grand Ancien)

**Description :** Cyaegha est une énorme masse noire pourvue d'un seul et immense œil vert. Il est possible que la forme de Cyaegha soit celle d'un énorme œil bordé de longs tentacules.

**Culte :** Cyaegha est adoré par les habitants d'un petit village d'un coin perdu d'Allemagne qui surplombe son habitat. Le culte exige des sacrifices humains mais Cyaegha se fiche pas mal d'être adoré et n'attend qu'une chose : l'heure de sa libération.

**Notes :** Libéré, Cyaegha planera au-dessus d'une zone, surveillant tout ce qui se passe au-dessous. Il choisira des proies au hasard qu'il écrasera et étouffera avec ses tentacules.

Cyaegha peut attaquer avec 1D10 tentacules à chaque round.

*Caractéristiques*

| | |
|---|---|
| **FOR** | 80 |
| **CON** | 120 |
| **TAI** | 200 |
| **INT** | 20 |
| **POU** | 35 |
| **DEX** | 14 |
| **PVie** | 160 |
| **Dplt** | 25 en volant |

| *Arme* | *Att. %* | *Dommages* |
|---|---|---|
| Tentacule | 100 % | 8D6 |

**Protection :** Aucune. Quand Cyaegha a subi des dommages égaux à ses points de vie, il se retire sous terre. Les armes capables d'empaler ne lui occasionnent qu'un dommage minimum.

**Sorts :** Tous les sorts d'Appel et de Contact.

**SAN :** Voir Cyaegha et rater un jet sous la SAN coûte 1D100 SAN. Un jet sout la SAN réussi coûte malgré tout 1D10 SAN.

## Ghasts (Race Inférieure Indépendante)

**Description :** *...êtres répugnants qui meurent à la lumière... et bondissent sur de longues pattes de derrière comme des kangourous... dans les ténèbres de la grotte luisait... une paire d'yeux rouges aux nuances jaunâtres... les ghasts ont un odorat vraiment très développé... quelque chose de la taille d'un petit cheval bondit dans le crépuscule gris et Carter eut un haut-le-cœur à la vue de cette bête malsaine et obscène dont le visage est si curieusement humain malgré l'absence de nez, de front et d'autres détails... ils s'exprimaient dans une sorte de toux gutturale. ("A la recherche de Kadath"* de H.P. Lovecraft).

**Notes :** Les ghasts ne sortent jamais des vastes cavernes souterraines où le soleil ne pénètre jamais. Quand ils sont exposés à la lumière directe du soleil ils tombent malades et meurent. Ils sont cannibales et se dévorent entre eux, tout comme ils dévorent les créatures qu'ils attrapent. Les horribles bipèdes à moitié humains qui sont montés par les humains aux grandes connaissances scientiques mais moralement dégénérés qui habitent les cavernes de Kn'Yan sont peut-être de la même famille ou même des exemples de ghasts. Bien que très primitifs et sauvages, il est évident que les ghasts sont domptables.

Dans chaque round d'un combat, un ghast peut ruer une fois de ses sabots et aussi mordre une fois.

| *Caractéristiques* | | *Moyenne* |
|---|---|---|
| **FOR** | 3D6 + 12 | 22-23 |
| **CON** | 4D6 | 14 |
| **TAI** | 4D6 + 12 | 26 |
| **INT** | 1D6 | 3-4 |
| **POU** | 3D6 | 10-11 |
| **DEX** | 2D6 + 6 | 13 |
| **PVie** | | 20 |
| **Dplt** | | 10 |

| *Arme* | *Att. %* | *Dommages* |
|---|---|---|
| Morsure | 40 % | 1D10 |
| Ruade | 25 % | 1D6 + 2D6 |

**Protection :** 3 points de protection cutanée.

**Sorts :** Aucun.

**Compétences :** Discrétion 70 %.

**SAN :** Voir un ghast coûte 1D8 SAN. Si l'on réusit un jet sous la SAN on ne perd aucun point de SAN.

## Ghatanothoa (Grand Ancien)

**Description :** Ses myriades de tentacules, ses jabots et ses organes sensoriels répugnants font de Ghatanothoa un spectacle absolument horrible. L'ensemble, bien qu'abominable, a cependant des contours précis.

**Culte :** Ghatanothoa est parfois associé au lloigor. A l'époque actuelle, on ne lui connaît pas d'adorateurs humains. Jadis les prêtres de Mu offraient régulièrement des sacrifices humains à Ghatanathoa de peur qu'il ne surgisse de son volcan éteint et ne recherche par des carnages de son cru, des sacrifices encore plus grands.

Les adorateurs de Ghatanothoa n'étaient pas des amis de leur terrible dieu mais l'adoraient uniquement pour empêcher leur propre destruction.

**Notes :** Quiconque en présence d'une parfaite image de Ghatanothoa, même petite, même lointaine, les yeux fermés ou pas (un mur opaque ou une barrière protège assez bien cependant) subira ce qui est connu

sous le nom de malédiction de Ghatanothoa. En quelques minutes la chair et les muscles durciront jusqu'à avoir la consistance du cuir et de l'os. Le cerveau (ainsi que les autres organes internes) resteront alertes et vivants dans leur prison dure et immobile, conscients du passage du temps dans leur cage insupportable. Seule la destruction du cerveau peut mettre fin aux souffrances de la victime. L'individu sera problablement atteint de folie incurable longtemps avant la délivrance tant souhaitée.

A chaque round où est présente l'image de Ghatanothoa, tous les humains doivent tenter d'obtenir leur CON×5 ou moins en jetant 1D100. Si un personnage n'y parvient pas, il perd alors 1D6 de DEX, ses muscles se raidissent et il commence à ressentir les effets de la paralysie. Si la DEX d'un personnage tombe à 0 il sera complètement immobilisé. Le processus de pétrification est normalement irréversible.

Ghatanothoa avait élu domicile dans les galeries souterraines d'une cité construite à l'origine par les Fungis de Yuggoth, habitée ensuite par les humains antédiluviens. Ces galeries étaient surmontées du cône tronqué d'un volcan. Lorsque Mu coula, l'abri du dieu fut englouti par les vagues et il fut emprisonné.

De temps à autre, des dislocations tectoniques font remonter à la surface l'habitat de Ghatanothoa comme un horrible prélude à ce jour terrible de son avènement définitif en compagnie de R'lyeh. Les Investigateurs devraient se méfier de toute île entre la Nouvelle-Zélande et le Chili qui correpond à la description du repaire de Ghatanothoa.

| *Caratéristiques* | |
|---|---|
| **FOR** | 90 |
| **CON** | 80 |
| **TAI** | 140 |
| **INT** | 20 |
| **POU** | 35 |
| **DEX** | 8 |
| **PVie** | 120 |
| **Dplt** | 9 |

| *Arme* | *Att. %* | *Dommages* |
|---|---|---|
| Tentacules | 80 % | 7 D6 |

**Protection :** L'équivalent de 10 points de protection, plus régénération des blessures infligées à la vitesse de 10 points par round. Quand la déité est à moins de 0 point de vie, son pouvoir de pétrification est annulé, mais dès qu'elle a récupéré ne serait-ce qu'1 point de vie, les personnes présentes se solidifieront à nouveau.

**Sorts :** Ghatanothoa connaît tous les sorts pour invoquer et lier. Il connaît aussi le Contact avec les Anciens, les Cthoniens, les Profonds, les Polypes volants, les Goules, les Larves de Cthulhu et les Habitants des Sables.

**SAN :** Si un personnage voit Ghatanothoa il perd 1D100 SAN à moins qu'il ne réussisse un jet sous la SAN auquel cas il perd, malgré tout, 1D10 SAN. Ce sera le moindre de ses soucis cependant car il est presque certainement pétrifié. La victime aveugle et paralysée perd 1D6 points de SAN par jour jusqu'à ce qu'elle soit réduite à 0 point de SAN.

## Gnoph-Keh (Grande Race Indépendante)

**Description :** *... la corne pointue de Gnoph-Keh, être velu mythique des glaces du Groenland, qui marchait parfois sur deux jambes, parfois sur quatre et parfois encore sur six. (L'Horreur du Musée,* de H.P. Lovecraft et Hazel Heald)

**Notes :** Dans les premières histoires, un seul être se nomme Gnoph-Keh, mais plus tard il semble qu'il y en eut toute une race ; il est même possible que ce soit une tribu humaine dégénérée. Nous supposons ici que c'est une race clairsemée d'êtres peu nombreux, associés au Wendigo. On ne rencontre en général qu'un gnoph-keh à la fois et on ne les trouve que dans les glaciers, les calottes glaciaires et les zones extrêmement froides et gelées. Des hivers exceptionnellement rudes peuvent les faire descendre dans les plaines. Si quelques tribus humaines ont pris le nom du légendaire Gnoph-Keh c'est sans doute qu'elles le vénèrent comme une déité ou qu'elles l'utilisent comme animal totémique.

Le gnoph-keh a le pouvoir d'invoquer un petit blizzard autour de lui, limitant la visibilité à 3 mètres maximum. Ceci coûte à la créature 1 point de magie de l'heure et donne un blizzard dans un rayon de 100 mètres. Pour chaque point de magie supplémentaire ce rayon peut être étendu de 100 autres mètres. Dans les rares moments où deux (ou même davantage) gnoph-keh se retrouvent ensemble, ils peuvent combiner leurs points de magie pour créer de gigantesques blizzards. Le blizzard aura toujours le gnoph-keh comme centre, même approximatif et tuera humains et animaux en les gelant ou en les recouvrant de glace. Pour chaque quart d'heure que passe un humain dans le blizzard du gnoph-keh, il doit réussir un jet sous sa CON×5 ou moins ou bien enlever un point de dommage par gel de ses points de vie. S'il n'a pas de protection adéquate contre la glace et le vent, il doit enlever le dommage automatiquement. S'il est extrêmement bien abrité, à l'intérieur d'un igloo, d'une caverne de neige, ou de toute autre structure aussi bien isolée, il sera protégé.

En dépensant ses points de magie, le gnoph-keh peut aussi créer un froid intense autour de son corps. Pour chaque point de magie dépensé, la température s'abaissera de 10 °C. Cette température durera une heure et d'autres points de magie devront être dépensés pour la maintenir. Le rayon du froid est le même que celui du blizzard. Si la créature le désire, elle peut combiner cette capacité à produire du froid avec la possibilité qu'elle a de créer un blizzard de vent et de neige afin de rendre la zone réellement inhabitable.

Dans n'importe quel round de combat, le gnoph-keh peut attaquer avec sa corne et zéro, deux ou quatre griffes sur les six qu'il possède. S'il n'utilise pas ses griffes, il peut ajouter 2D6 de bonus aux dommages effectifs occasionnés par ses coups de corne (il a dans ce cas un meilleur appui sur la neige). S'il utilise deux griffes il a son bonus de dommages normal, et s'il en utilise quatre il soustrait 2D6 de tous ses bonus de dommages, même à ceux des griffes car il dépense de l'énergie à rester debout au lieu d'investir de la force dans ses coups.

| *Caractéristiques* | | *Moyennes* |
|---|---|---|
| **FOR** | 2D6+24 | 31 |
| **CON** | 3D6+12 | 22-23 |
| **TAI** | 2D6+24 | 31 |
| **INT** | 1D6+12 | 15-16 |
| **POU** | 6D6 | 21 |
| **DEX** | 4D6 | 14 |
| **PVie** | | 27 |
| **Dplt** | | 9 |

| *Arme* | *Att. %* | *Dommages* |
|---|---|---|
| Coup de corne | 65 % | 1D10+(5D6,3D6, ou 1D6) |
| Griffe | 45 % | 1D6+(3D6 ou 1D6) |

**Protection :** 9 points de cartilage, fourrure et peau.

**Sorts :** Faites un jet de dés de 1D20 pour un gnoph-keh moyen. Si le jet de dés est égal ou inférieur à l'INT de la créature, celle-ci connaît le nombre de sorts indiqués par les dés. Sinon elle n'en connaît aucun.

**SAN :** Voir Gnoph-keh coûte 1D10 points de SAN à moins de réussir un jet sous la SAN, auquel cas rien n'est perdu.

### Gugs (Race Inférieure Indépendante)

**Description :** *C'était une patte de presque un mètre de long, équipée de formidables serres. Puis vint une autre patte et après cela un grand membre de fourrure noire auquel les deux pattes étaient attachées par de courts avant-bras. Puis brillèrent deux yeux roses et la tête de la sentinelle Gug, réveillée, apparut en bringuebalant. Les yeux faisaient saillie de cinq centimètres de chaque côté, protégés par des protubérances osseuses couvertes de poils drus. Mais ce qui rendait la tête terrible c'était surtout la bouche. Cette bouche, pourvue de grands crocs jaunes, partait du haut et descendait jusqu'au bas de la tête, s'ouvrant verticalement et non pas horizontalement. (A la recherche de Kadath,* de H.P. Lovecraft)

**Notes :** Les gugs adorent divers Grands Anciens au cours de cérémonies si répugnantes qu'elles ont été tant bien que mal bannies sous la surface de la terre. Ils se repaissent avec délice de tout habitant de la surface sur lequel ils peuvent mettre la patte. Les gugs sont immenses — un gug moyen fait au moins six mètres de haut.

En combat, un gug peut soit mordre, soit frapper de ses pattes. Chaque patte a deux avant-bras, et donc deux griffes de sorte que le bras frappe deux fois. Les deux griffes doivent frapper le même adversaire.

| *Caractéristiques* | | *Moyenne* |
|---|---|---|
| **FOR** | 6D6+ 24 | 45 |
| **CON** | 3D6+18 | 28-29 |
| **TAI** | 6D6+36 | 57 |
| **INT** | 2D6+6 | 13 |
| **POU** | 3D6 | 10-11 |
| **DEX** | 3D6 | 10-11 |
| **PVie** | | 43 |
| **Dplt** | | 10 |

| *Arme* | *Att. %* | *Dommages* |
|---|---|---|
| Morsure | 60 % | 1D10+4D6 |
| Griffe(s) | 40 % chacune | 4D6 |

**Protection :** 8 points de peau dure, de poil et de cartilage.

**Sorts :** Certains gugs connaissent quelques sorts. Jetez 1D100 pour chaque gug pris au hasard. Si le jet de dés est plus élevé que le POU du gug, celui-ci ne connaît pas de sort. Si le jet de dés est égal ou inférieur au POU du gug, il connaît un certain nombre de sorts, égal au jet de dés.

**SAN :** Voir un gug coûte 1D8 points de SAN. Un jet de dés sous la SAN réussi indique qu'il n'y a pas de perte.

### Lloigor (Grande Race indépendante)

**Description :** Les lloigors sont des tourbillons d'énergie dans leur forme naturelle, complètement invisibles à l'œil humain. En de rares occasions, ils montrent des corps tangibles et visibles. Ces corps sont monstrueux et présentent une légère ressemblance avec d'énormes reptiles mais un examen approfondi révèle qu'ils n'ont rien en commun avec les reptiles de notre planète.

**Notes :** Contrairement à l'esprit humain, l'esprit d'un lloigor n'est pas divisé en plusieurs couches de conscience. Les lloigors n'oublient jamais et ils n'ont ni imagination, ni subconscient pour les induire en erreur. Leur air de pessimisme absolu dégage une atmosphère



Une idole de pierre lloigor.

lugubre qui rend l'esprit et les actes des lloigors complètement incompréhensibles aux humains. L'infortuné humain qui entre en contact mental avec les lloigors tombe toujours dans une dépression suicidaire.

On pense que les lloigors viennent de la galaxie d'Andromède et que leur première colonie terrienne était sur un continent perdu quelque part dans l'océan Indien ; il est possible que ce soit le même continent qui ait coulé en emportant la cité de R'lyeh et ses habitants venus des étoiles. Les lloigors utilisaient des esclaves humains, traités avec une cruauté inhumaine (ce qui après tout est naturel pour des extra-terrestres). Pour maintenir la discipline, les lloigors amputaient des membres, provoquaient des tumeurs ou faisaient pousser des tentacules cancéreux sur les corps des esclaves récalcitrants. La race lloigor continua de s'altérer et de décliner puis se réfugia sous terre et sous les mers, où leur énergie vacillante les maintient en vie.

Les lloigors conservent toujours quelques zones de contact avec les humains dans des buts mystérieux. Il se peut qu'ils refassent surface et assujettissent à nouveau la race humaine, à moins que leur pessimisme fondamental ne les entraine à ne rien faire.

Aujourd'hui, Melincourt au Pays-de-Galles ; Providence, Rhode Island et al-Kazimiyah en Iraq sont des endroits où l'on sait que les lloigors se sont manifestés ces dernières années. Mais il est fait allusion

à eux dans des folklores aussi différents que ceux de Haïti, de Polynésie et du Massachusetts.

Les lloigors sont quelquefois associés avec le Grand Ancien Ghatanothoa, qui gît maintenant au fond du Pacifique en compagnie de Cthulhu, pour le plus grand bien de l'humanité. A leur tour les lloigors ont pour serviteurs des agents humains dégénérés. En général les serviteurs des lloigors viennent de familles à antécédents d'instabilité mentale (sans doute dus à leur contact avec ces horreurs venues d'ailleurs). Individuellement, ces hommes ont en général un casier judiciaire plein de vols à main armée et de crimes encore plus crapuleux et dépravés.

De nos jours, les lloigors ont besoin des humains pour survivre. Afin d'accomplir les tâches qui leur sont nécessaires, ces entités immatérielles doivent tirer leur énergie d'êtres intelligents. En dépensant un de ses points de magie, un lloigor peut prendre 1D6 point de magie à un humain endormi et l'utiliser pour quelque action magique. Ces points de magie doivent être utilisés immédiatement et ne peuvent pas servir à remplacer les points de magie perdus par le lloigor lui-même. Un lloigor peut soutirer de l'énergie à plusieurs humains à la fois, d'une distance de plusieurs kilomètres, à travers des murs et des portes fermées. Quand le lloigor a besoin de beaucoup d'énergie et pour ne pas se faire remarquer, il soutirera 1D6 points de magie à chacun des membres d'une communauté humaine — par exemple chaque habitant d'une petite ville. Le lendemain matin, les victimes se réveilleront affaiblies, avec un mal de tête mais pendant la journée régénéreront leurs points de magie perdus, jusqu'à ce qu'à nouveau, les lloigors aient besoin d'énergie pour un acte de destruction quelconque. Il est important de noter que le lloigor ne peut soutirer d'énergie que d'individus endormis.

Le lloigor peut attaquer de manière surnaturelle de trois façons :

1) Il peut drainer directement des points de magie d'une victime endormie dont le total de points de magie sera maintenu à 0. Une condition si anormale affaiblira le personnage à la fois physiquement et intellectuellement ; il finira par tomber malade et peut-être même par mourir. Après chaque journée entière passée avec 0 point de magie, la victime doit tenter de réussir un jet sous sa CON×5 sur 1D100. Si elle échoue, elle perd un point de vie. Si elle fait 96-00 aux dés de pourcentage, elle perd un point de CON définitivement. De toute façon, tant qu'elle sera à 0 point de vie, la victime ne guérira pas de ses blessures et ne récupérera pas.

2) Le lloigor peut créer un effet cinétique qui pousse les gens et manipule les objets, comme l'aiguille d'une boussole ou le loquet d'une porte. Le llgor doit être physiquement présent, à quelques mètres, pour créer un tel effet. Il faut 10 points de magie pour créer une force cinétique de FOR 1 au-dessus du sol. Il ne faut que 6 points de magie pour créer la même FOR cinétique sous le niveau de la mer mais dans une zone à ciel ouvert comme un canyon ou le lit d'une rivière, et il n'en faut que 3 pour créer une FOR cinétique de 1 dans un tunnel souterrain ou dans une caverne. Le lloigor agit ainsi pour prévenir un Investigateur qu'il se lance dans quelque chose qu'il ne pourra pas contrôler. Il peut aussi s'en servir pour provoquer des « accidents » (p. ex. faire tomber dans l'escalier d'une cave). Très menacé, le lloigor peut se lancer dans des actions de plus grande envergure, comme faire disparaitre un avion en vol.

3) L'arme la plus redoutable de lloigors est un tourbillon silencieux, une implosion qui massacre leurs ennemis. Cette attaque ne fait pas plus de bruit qu'un roulement de tonnerre lointain. Mais tout ce qui se trouve dans la zone d'explosion est réduit en pièces et le sol se fracture. Restent ensuite des mares verdâtres ou bleu-gris qui défigurent le paysage.

Si l'explosion n'est pas trop forte, l'énergie soutirée des communautés avoisinantes sera suffisante. Mais il faudra parfois emmagasiner plusieurs années d'énergie pour réussir un holocauste. Il faut au moins cent points de magie pour créer un effet destructeur sur une zone de 10 mètres de diamètre. Tout ce qui est à l'intérieur de cette zone subira 1D100 points de dommage. Il faut plusieurs rounds de combat à l'explosion ou au tourbillon pour se manifester. Par conséquent, si un personnage observe des remous dans l'air et entend un son vibrant qui pénètre son corps, il peut être capable de fuir la zone avant l'explosion, si toutefois celle-ci ne couvre pas un trop vaste périmètre. Ces explosions ont lieu en général la nuit car de nombreux humains dorment et donc davantage d'énergie est disponible.

Pour revêtir leur forme physique (d'horribles reptiles difformes), les lloigors doivent dépenser un nombre de points de magie égal à leur TAI reptile. Une fois le corps formé, il peut être maintenu indéfiniment ou rejeté à tout moment. Si le lloigor est massacré sous sa forme de reptile, il meurt définitivement. Plusieurs lloigors peuvent combiner leurs points de magie pour permettre à l'un d'entre eux de prendre rapidement son aspect physique. Un lloigor reptile a tous les pouvoirs d'un lloigor immatériel sauf qu'il ne peut passer à travers les murs et perd (c'est évident) son invisibilité. Il peut cependant manipuler des objets matériels et attaquer directement sans grandes dépenses de points de magie.

Sous sa forme de monstre, un lloigor a toutes les caractéristiques citées ci-dessous. Sous sa forme intangible, il perd les caractéristiques entre parenthèses et ne possède que INT, POU et DEX.

| *Caractéristiques* | | *Moyenne* |
|---|---|---|
| **FOR** | (3D6+30) | 41-42 |
| **CON** | (8D6) | 28 |
| **TAI** | (2D4×10) | 50 |
| **INT** | 4D6+6 | 20 |
| **POU** | 4D6 | 14 |
| **DEX** | 3D6 | 10-11 |
| **PVie** | | (39) |
| **Dplt** | | 7/3 à travers les pierres sous sa forme immatérielle |

| *Arme* | *Att. %* | *Dommages* |
|---|---|---|
| Griffe | 30 % | 1D6+5D6 |
| Morsure | 50 % | 2D6+5D6 |

**Protection :** Le cuir reptilien d'un lloigor dans sa manifestation physique lui donne 8 points de protection. Dans son état naturel il ne peut pas être atteint par une arme physique, magique ou non.

**Sorts :** Tous les lloigors connaissent au moins 1D4 sorts.

**SAN :** Dans leur état naturel, les lloigors sont invisibles aux humains. Tout témoin qui les voit sous leur aspect reptilien, doit réussir un jet sous la SAN ou perdre 1D6 points de SAN. Un jet réussi n'entraine aucune perte.

**Quelques spéculations**

Des apparitions de lloigors sous leur aspect reptilien sont sûrement à l'origine des légendes de dragons et de serpents de mer. A notre époque, les gens qui ont essayé de photographier d'étranges créatures comme le monstre du Loch Ness se sont figés au moment crucial, ont vu leur appareil photo tomber en panne ou leurs photos disparaitre mystérieusement. Peut-être ceci est-il dû à l'influence télépathique ou télékinétique du lloigor ?

Les Iles Britanniques sont une mine de trésors pour l'amateur de dragons. Le dragon est le symbole du Pays-de-Galles — lieu de prédilection des lloigors. Les apparitions de dragons terrestres sont devenues rares (bien qu'elles persistent en Afrique) mais celles de dragons marins, appelés « serpents de mer » sont très fréquentes. Un environnement aquatique hautement ionisé conviendrait-il mieux aux manifestations physiques des lloigors ?

Il est concevable que les dragons aient été plus nombreux jadis en Grande-Bretagne car les lloigors pouvaient obliger les premiers habitants à construire le système de mégalithe qui n'est plus que ruines de nos jours et qui reste un mystère pour les archéologues. Nous savons maintenant que ceux qui ont érigé ces mégalithes avaient une connaissance approfondie de l'astronomie et des mathématiques. Les pierres sont placées au-dessus de rivières souterraines à fort courant. Elles agissent comme amplificateur d'une force tellurique qui change avec les cycles de la lune. Les pierres marquaient-elles des endroits où les lloigors prenaient des bains d'énergie ? L'énergie immédiatement disponible leur permettait-elle d'apparaître plus fréquemment sous la forme de dragons qui dévastaient tout ? Est-ce simplement une coïncidence étonnante qu'un nombre ahurissant d'églises anciennes érigées sur des sites mégalithiques soient consacrées à des saints tueurs de dragons comme saint Michael ou saint Georges ?

### Bêtes de Lune (Race Inférieure indépendante)

**Description :** *C'était... de grosses choses visqueuses de couleur gris blanc, qui pouvaient s'allonger et se raccourcir à volonté, et dont la forme principale — bien qu'elle changeât souvent — était celle d'une sorte de crapaud sans yeux, mais au groin aplati couvert d'une masse vibrante de petits tentacules roses. (A la Recherche de Kadath,* de H.P. Lovecraft)

**Notes :** Les bêtes de lune sont une race que l'on ne rencontre pas sur terre. Elles asservissent d'autres races pour Nyarlathotep. Si le mot sadisme a un sens pour des extra-terrestres, on peut dire que ces êtres sont abominablement cruels et torturent fréquemment les membres d'autres races qui tombent entre leurs pattes. Il est possible qu'il y ait une colonie de ces créatures sur notre lune.

Bien que la seule arme recensée ici soit la lance, on peut s'attendre à ce que ces êtres possèdent de nombreuses merveilles de technologie. Leurs soldats sont pour la plupart des prisonniers asservis.

| *Caractéristiques* | | *Moyenne* |
|---|---|---|
| **FOR** | 3D6+6 | 16-17 |
| **CON** | 2D6+6 | 13 |
| **TAI** | 3D6+10 | 20-21 |
| **INT** | 2D6+9 | 16 |
| **POU** | 3D6 | 10-11 |
| **DEX** | 2D6+3 | 10 |
| **PVie** | | 17 |
| **Dplt** | | 7 |

| *Arme* | *Att. %* | *Dommages* |
|---|---|---|
| Lance | 25 % | 1D10+1+1D6 |

**Protection :** Aucune, mais la forme particulière de leur corps fait que les armes à feu ne leur occasionnent que des blessures minimes. Ainsi, un revolver occasionnant un dommage de 1D6 ne fera qu'un point de dommage à une bête de lune. Si le pistolet empale (causant normalement un dommage de 2D6), il n'occasionnera que 2 points de dommage.

**Sorts :** Les bêtes de lune connaissent au moins 1D3 sorts.

**SAN :** Voir une bête de lune coûte 1D8 points de SAN. Si l'on réussit un jet sous la SAN, pas de perte.

### Zhar, la double obscénité (Grand Ancien)

**Description :** *... la chose qui se tapissait dans l'étrange semi-obscurité verte était une masse vivante d'horreur frémissante, une horrible montagne de chairs sensibles et palpitantes dont les tentacules, qui s'étendaient jusqu'au tréfonds de la caverne, émettaient un étrange bourdonnement, tandis que des profondeurs du corps de la créature, s'élevait une ululation surnaturelle et terrifiante. (Le Repaire du Rejeton des Etoiles,* d'August Derleth)

**Culte :** Zhar vit dans une cité morte, enterrée sous le plateau de Sung, en Chine. Deux monstres, tous deux titaniques, y habitent. Il est possible que Zhar possède deux corps, reliés par un réseau de longs tentacules. Le nom de lloigor est constamment associé à celui de Zhar et le second géant s'appelle peut-être Lloigor (à ne pas confondre avec la race extra-terrestre du même nom), à moins que les lloigors ne soient tout simplement les adorateurs ou les exploiteurs de Zhar.

Le peuple Tcho-Tcho qui habite (entre autre lieux) le plateau de Sung a la réputation d'adorer Zhar.

**Notes :** Quand on l'approche ou qu'on le dérange, Zhar attaque en lançant un tentacule. Quiconque sera attrapé se désintégrera au round suivant. Les tentacules ont une portée d'au moins 30 mètres. A chaque round, Zhar peut attaquer un objectif par tentacule.

| *Caractéristiques* | |
|---|---|
| **FOR** | 100 |
| **CON** | 100 |
| **TAI** | 100 |
| **INT** | 30 |
| **POU** | 28 |
| **DEX** | 30 |
| **PVie** | 100 |
| **Dplt** | 20/50 en volant |

| *Arme* | *Att. %* | *Dommages* |
|---|---|---|
| Tentacules | 100 % | Mort au deuxième round |

**Protection :** 22 points de chair grasse qui lui sert d'armure.

**Sorts :** Invoquer et lier Byakhee, Appeler Hastur et peut-être d'autres, cela dépend du Maître de Jeu.

**SAN :** Voir Zhar coûte 1D20 points de SAN, à moins de réussir un jet sous la SAN auquel cas on perd 1D6 points de SAN.

### Zoth-Ommog (Grand Ancien)

**Description :** Il a un corps de forme conique et une tête de lézard. D'épais tentacules en forme de serpents recouvrent sa tête. A la base de son cou s'élancent quatre pseudopodes épais, (un de chaque côté du corps) qui ressemblent à des bras d'étoile de mer.

**Culte :** Il n'a pas de culte actif parmi les humains. Quelques Profonds adorent cette entité malfaisante. Il est évident que Zoth-Ommog est enterré sous le Pacifique dans la cité morte de R'lyeh.

**Notes :** Zoth-Ommog, comme de nombreux autres Grands Anciens, peut se manifester par l'intermédiaire de l'une de ses statues. Il attaque en général n'importe quel humain à vue, soit à l'aide d'un de ses énormes pseudopodes, soit en le mordant.

*Caractéristiques*

| | |
|---|---|
| **FOR** | 40 |
| **CON** | 120 |
| **TAI** | 60 |
| **INT** | 20 |
| **POU** | 35 |
| **DEX** | 12 |
| **PVie** | 90 |
| **Dplt** | 50 |

| **Arme** | **Att. %** | **Dommages** |
|---|---|---|
| Tentacule | 90 % | S'empare de vous — au prochain round 5D6 dommages |
| Morsure | 90 % | 1D6+5D6 |

**Protection :** Sa peau grasse lui donne l'équivalent de 10 points d'armure et il se régénère de toute blessure à la vitesse de 3 points par round de combat. A 0 point de vie Zoth-Ommog se retire pour une période prolongée.

**Sorts :** Tous les Sorts d'Appel et de Contact avec les déités.

**SAN :** Rater un jet sous la SAN après avoir vu Zoth-Ommog coûte 1D20 points de SAN. Si le jet de dés réussit, l'Investigateur perdra tout de même 1D6 points de SAN.

# Extraits et Prières

*Ces extraits sont tirés du Necronomicon, des Révélations de Glaaki, de celles d'Al Azif et des écrits d'un vieux sorcier hollandais.*
*Figurent aussi une ancienne prière sacrificielle et un rituel pour les Grands Anciens.*

Il ne faut pas non plus croire que l'homme est le plus ancien des maitres de la terre ni le dernier ; l'homme ce réceptacle commun de la vie et de la substance, ne marche pas seul. Les Anciens étaient, les Anciens sont, et les Anciens seront. Ils avancent, sereins et premiers, sans dimension et invisibles de nous, non pas dans les espaces que nous connaissons, mais *entre* ces espaces. *Yog-Sothoth* connaît la Porte. *Yog-Sothoth* est la Porte. *Yog-Sothoth* est le gardien et la clé de la Porte. Le passé, le présent et le futur ne sont qu'un en *Yog-Sothoth.* Il sait l'endroit où les Anciens, jadis, ont pénétré, et où ils pénétreront à nouveau. Il sait où ils ont foulé les champs de la terre, et où ils les fouleront à nouveau et pourquoi personne ne peut contempler leur marche. A leur odeur les hommes peuvent parfois les savoir proches, mais personne ne peut voir leur apparence, *sauf dans les traits de ceux qu'ils ont engendré et laissé parmi les hommes* ; et ceux-là sont de nombreuses sortes, allant du plus authentique idéal humain à cette forme invisible, sans substance, qui est *Eux.* Ils s'avancent invisibles et immondes dans des lieux désolés où les Mots ont été dits et où les Rites de leurs Saisons furent hurlés. Leurs voix bégayent dans le vent et la terre murmure leurs consciences. Ils oppressent la forêt et écrasent la ville et ni forêt ni ville ne voient la main qui châtie. Dans les froides étendues, Kadath les a connus, mais qui connaît Kadath ? Dans le désert de glace du sud et les îles qui ont sombrées dans l'Océan, leur sceau est gravé sur des pierres mais qui a vu les cités prises dans les glaces ou la tour scellée enguirlandée depuis lontemps d'algues et de crustacés ? Le Grand Cthulhu est leur cousin, pourtant il ne peut les apercevoir que vaguement. *Ia ! Shub-Niggurath !* Immondes, vous les connaîtrez. Leurs mains sont sur vos gorges et pourtant vous ne les voyez pas ; et leur habitation ne fait qu'une avec le seuil que vous gardez. *Yog-Sothoth* est la clé de la Porte où les sphères se rencontrent. Où ils régnaient jadis, l'homme règne maintenant, bientôt ce seront eux qui régneront à la place de l'homme. Après l'été vient l'hiver, après l'hiver l'été. Ils attendent, patients et puissants, car ils règneront à nouveau ici.

— *Traduit directement de la traduction du* Necronomicon *en latin par Olaus Wormius.*

Les profondeurs des cavernes ne peuvent être sondées par les yeux des hommes ; car leurs merveilles sont étranges et terribles. Maudit soit le sol où les pensées mortes revivent dans des corps bizarres, et haïssable soit l'esprit qui erre sans tête. Ibn Schacabao dit avec sagesse que sera heureuse la ville où aucun sorcier n'a séjourné et heureuse la ville où, la nuit, les sorciers ne sont que cendres. Car le bruit court depuis des lustres que l'âme des vendus au diable ne fuit pas sa glaise charnelle, mais engraisse et instruit *le ver qui ronge ;* jusqu'à ce que de cette corruption une vie horrible jaillisse, et que les ternes nécrophages de la terre dépensent des trésors d'ingéniosité pour la combattre et se changent en monstres pour la harceler. De grands trous sont creusés secrètement où les pores de la terre auraient dû suffire et les choses qui auraient dû ramper ont appris à marcher.

— *Traduit directement de la traduction du* Necronomicon *en latin par Olaus Wormius.*

Au-delà d'un abîme dans la nuit souterraine un passage mène à un mur d'épaisses briques et au-delà de ce mur se dresse Y'golonac qui sera servi par les silhouettes dépenaillées et sans yeux qui hantent l'obscurité. Il dort depuis longtemps derrière ce mur et ceux qui rampent sur ces briques parcourent son corps sans savoir que c'est Y'golonac ; mais quand son nom est prononcé ou lu il s'avance pour être vénéré ou pour se nourrir et prendre la forme et l'âme de ceux qu'il dévore. Car ceux qui par leurs lectures recherchent le mal provoquent le mal et Y'golonac pourra ainsi s'avancer de nouveau parmi les hommes et attendre dans une terre dévastée l'heure où Cthulhu parmi les herbes folles sortira de sa tombe, ou Glaaki fera sauter sa trappe de cristal, où l'engeance d'Eihort se montrera au grand jour, où Shub-Niggurath fera éclater l'image de la lune, où Byatis jaillira de sa prison, où Daoloth déchirera l'illusion pour exposer la réalité qui se cache derrière.

— *Tiré des Révélations de Glaaki, volume 12.*

Les secrets des monstrueux Etres Premiers dont les mots sibyllins relatent des choses cachées qui existaient avant l'homme ; des choses que personne sur terre ne devrait apprendre, de peur que la paix ne soit perdue à jamais ; par moi ne souffriront jamais révélation. A Yian-Ho, cette cité perdue et interdite des temps immémoriaux et dont l'emplacement ne peut être révélé, je me suis rendu en chair et en os, et nul autre humain n'y fut jamais. Là j'ai trouvé, et j'ai emporté avec moi, cette connaissance que j'aimerais oublier mais que je n'ai pas le droit d'oublier. J'ai appris à jeter un pont sur un gouffre qui ne devrait pas être franchi, et je dois invoquer des profondeurs de la terre Ce Qui ne devrait être ni réveillé ni appelé. Et ce qui est envoyé pour me suivre ne dormira point tant que moi ou mes descendants n'aurons trouvé et accompli ce qui doit être trouvé et accompli.

Ce que j'ai réveillé et emporté avec moi, je ne peux m'en séparer. Cela est écrit dans le *Livre des Choses Cachées*. Ce qui s'est mis à vivre par ma volonté a entortillé sa forme horrible autour de moi et — si dans le cours de ma vie je n'exécute pas ce qui m'est ordonné — autour des enfants nés et à naître qui me suivront, jusqu'à ce que l'ordre soit exécuté. Etranges seront les rapports avec eux et terrible l'aide qu'ils pourront invoquer jusqu'à ce que leur but soit atteint. La recherche doit se poursuivre jusque dans des terres floues et inconnues, et il faudra construire une maison pour les gardiens de l'extérieur.

Ceci est la clé de la serrure qui m'a été donnée dans la terrible et immémoriale cité de Yian-Ho ; cette serrure que moi ou les miens devons placer sur le vestibule de Ce Qui doit être trouvé. Et puissent les Seigneurs de Yaddith venir en aide, à moi ou à toute autre personne qui devra installer cette serrure ou en tourner la clé.

— *Traduction d'un écrit laissé par un sorcier hollandais.*

... est le seigneur du Bois, même à... et les présents des hommes de Leng... ainsi des tréfonds de la nuit jusqu'aux abimes de l'espace et des abimes de l'espace jusqu'aux tréfonds de la nuit résonneront les louanges du Grand Cthulhu, de Tsathoggua et de Celui Qui ne Doit pas Etre Nommé. Que résonnent leurs louanges et que vienne l'abondance pour la Chèvre Noire des Bois. Ia ! Shub-Niggurath ! La Chèvre aux Mille Chevreaux !

(réponse) : *Ia ! Shub-Niggurath ! La Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux !*

Et vint le temps où le Seigneur des Bois... de nonante et sept ans, descendit les marches d'onyx... (hom)mage à Lui qui est dans l'Abîme, Azathoth, Lui de Qui Tu nous a enseigné les mer(veilles)... sur les ailes de la nuit au-delà de l'espace, au-delà d... vers Celui dont Yuggoth est le plus jeune enfant, et qui déferle seul dans l'éther noir aux confins de...

(réponse) : *Va parmi les hommes et trouve les voix que connaît Celui qui est dans l'abîme. A Nyarlathotep, le Puissant Messager, toutes ces choses doivent être dites. Et il prendra l'apparence d'un homme, le masque de cire et la robe qui cache et il descendra du monde des Sept Soleils pour se moquer...*

... (Nyarl)athotep, le Grand Messager, celui qui à travers le vide intersidéral apporte d'étranges joies à Yuggoth, le Père d'un Million d'Elus, Celui qui traque parmi...

— *Fragment d'un rituel ou d'une prière aux Grands Anciens*

Et, si parallèle à la vie que nous connaissons, existait une autre vie qui ne meurt pas, qui ne possède pas les éléments qui détruisent *notre* vie ? Peut-être dans une autre dimension existe-t-il une force *différente* de celle qui engendre notre vie. Peut-être cette force émet-elle une énergie, ou quelque chose de similaire, qui passe de cette dimension inconnue et crée une nouvelle forme de vie cellulaire dans notre dimension. Personne ne sait qu'une telle vie cellulaire existe dans notre dimension. Ah, mais j'ai vu *ses* manifestations et leur *ai parlé*. Dans ma chambre, la nuit, j'ai parlé aux Doels. Et dans mes rêves j'ai vu leur créateur. Je me suis trouvé sur la berge terne entre le temps et la matière et j'ai vu cette *chose*. Elle se meut en d'étranges contorsions et avec des angles impossibles. Un jour je voyagerai dans le temps et *la* rencontrerai face à face.

— *Tiré de* Le Guetteur Secret, *de feu Halpin Chalmers*

O ami et compagnon de la nuit, toi qui te réjouis de l'aboiement des chiens et du sang répandu, toi qui erres au milieu des ombres parmi les tombes, toi qui es avide de sang et apportes la terreur aux mortels, toi Gorgo, Mormo, lune aux milliers de visages, accueille favorablement nos sacrifices.

— *Vieille prière maléfique*

Peu le savent, mais c'est néanmoins un fait incontestable, la volonté d'un sorcier mort possède un pouvoir sur son propre corps qui peut l'extraire de son tombeau et lui faire commettre des actions qu'il n'avait pu réaliser durant sa vie. De telles résurrections sont invariablement vouées à des actions maléfiques qui portent préjudice à autrui. Le cadavre sera ranimé d'autant plus facilement que ses membres seront restés intacts ; et pourtant il est des cas dans lesquels la forte volonté d'un sorcier a ranimé d'entre les morts les fragments d'un corps éclaté en de nombreux morceaux, et les a utilisé à ses fins, soit séparément soit dans un regroupement temporaire. Mais dans chaque cas, après que l'action eut été complétée, le corps était retourné à son état de décomposition.

— *Tiré de* Al Azif

Nombreuses et protéiformes sont les sombres horreurs de la Terre, qui inflige ses sévices depuis le début des temps. Elles dorment sous les pierres qu'on n'a pas retournées ; les racines les engendrent en même temps que l'arbre ; elles évoluent sous la mer et sous la

terre ; elles occupent le sanctuaire le plus profond ; elles émergent moultes fois du sépulcre de bronze arrogant et scellé et de la tombe basse et fermée à l'argile. Certaines d'entre elles sont connues des hommes depuis longtemps, et d'autres remettent à plus tard leur apparition. Les plus horribles et les plus détestables de toutes ne se sont pas encore déclarées. Mais parmi celles qui se sont déjà révélées et ont rendue manifeste leur présence, il en est une qui ne peut être ouvertement nommée de par son extrême répugnance. C'est cette engeance que l'hôte caché des nécropoles a lâché parmi les mortels.

— *Tiré du* Necronomicon

# La Course aux Documents

*On demande à l'Investigateur de résoudre le cas simple d'une personne disparue, pendant qu'il est en ville. Ce scénario doit être joué avec un Gardien et un Investigateur*

## INFORMATION GENERALE

Douglas Kimball a vécu la majeure partie de sa vie dans une petite maison au 218, Aylesbury Street à Arnoldsburg dans le Michigan. D'âge mûr, solitaire, il ne vivait que pour ses livres et la lecture. Il lisait dans son bureau, au lit, et la bible à l'église. Et il s'était mis aussi à lire dans le cimetière avoisinant.

Des heures durant il s'asseyait sur une tombe basse et lisait. Une nuit, l'obscurité le surprit dans sa lecture. Une lune pleine et brillante se leva et Douglas remarqua un fait singulier. Une dalle à sa gauche glissa sur le côté et une créature étrange sortit sa tête et gémit doucement.

Ce fut le début d'une amitié des plus bizarres, une amitié qui dura cinq ans, jusqu'à ce qu'une nuit Douglas suive son ami dans le monde crépusculaire des goules, où il demeure depuis, satisfait de son sort.

Une année a passé et Douglas Kimball a acquis de nouvelles habitudes, une apparence légèrement modifiée et des goûts diététiques inhabituels. Il se mettait à lire la nuit.

Mais on ne peut pas toujours lire les mêmes livres. Un soir il retourna dans sa maison, occupée maintenant par un de ses neveux, et récupéra quelques-uns de ses livres qu'il aimait tant.

Maintenant, toutes les nuits, Doublas Kimball s'asseoit sur sa petite tombe basse et lit paisiblement. Mais ces livres ne lui dureront pas éternellement. Déjà il a l'intention d'aller en récupérer d'autres.

## INFORMATIONS POUR LE JOUEUR

L'Investigateur est contacté par un certain Thomas Kimball. Il semble que sa maison ait été cambriolée et que cinq des livres préférés de son défunt oncle aient été volés. Ils n'ont pas une grande valeur marchande — seul son oncle les utilisait ; mais celui-ci avait disparu sans laisser de trace un an auparavant.

Thomas Kimball aimerait que l'Investigateur découvre qui a volé les livres, qu'il les rapporte si possible et savoir si son oncle, Douglas Kimball, est encore vivant.

## INFORMATIONS AU GARDIEN

### Questions aux amis et aux voisins

Un jet d'Eloquence réussi soutirera des voisins quelques informations sur Douglas Kimball. L'un d'eux, une certaine Lila O'Dell, se rappelle avoir vu Mr. Kimball partir à pied en direction du cimetière, un livre sous le bas, mais, après tout, il emportait ses livres partout où il allait.

### Le gardien du cimetière

Si l'on contacte Melodias Jefferson, le gardien du cimetière, un jet de « Crédit » réussi lui fera une telle impression qu'il révélera sur quelle pierre tombale Douglas Kimball s'asseyait pour lire.

Si l'Investigateur peut réussir un jet de dés pour trouver Objet Caché, il remarquera qu'une bouteille dépasse de la veste de Melodias Jefferson. En supposant que la bouteille est pleine d'alcool (et elle l'est) l'Investigateur pourra en le faisant chanter lui soutirer d'autres informations. Ceci est obtenu en opposant l'INT de l'Investigateur à l'INT 11 de Melodias sur la table de résistance. A moins que le personnage n'essaie de l'acheter plus tard avec de l'alcool.

Pour trouver et acheter de l'alcool pendant la prohibition, un joueur doit faire aux dés le POU + INT + EDU de son Investigateur ou moins sur 1D100. S'il réussit, un demi-litre d'alcool peut être obtenu pour 1D3 dollars. S'il rate son jet de dés il doit réussir un jet de « Chance » pour ne pas être arrêté. Un jet de 96-00 a pour conséquence une arrestation automatique.

Si le chantage ou le pot de vin réussit, Melodias reconnaîtra avoir vu une silhouette dans le cimetière tard la nuit, assise sur une tombe, mais qu'il avait trop peur pour aller voir de quoi il retournait. Il y a des choses auxquelles on ne touche pas. Il n'en dira pas plus.

### Bibliothèque et histoire

Un jet de Bibliothèque réussi dirigera l'Investigateur vers l'Arnoldsburg Advertiser. Un article paru dix ans auparavant raconte la prétendue apparition d'une bande de gens, apparemment nus et qui



Douglas Kimball et ses livres.

gambadaient dans le cimetière. L'officier de police fut appelé et le cimetière fouillé mais on ne trouva pas trace des étrangers bien que des empreintes de pieds aux formes bizarres aient laissé un témoignage muet de leur présence.

## L'Arnoldsburg Advertiser

Un jet sous l'Eloquence ou Discuter donnera au personnage l'accès au dossier de l'histoire vieille de dix ans. Si l'Investigateur est Journaliste ou Auteur, il y aura automatiquement accès.

Si l'Investigateur ne passe pas à la bibliothèque (et ne voit pas l'histoire) il doit réussir un jet sous son POU ou moins comme pourcentage pour voir par hasard l'histoire dans les dossiers en désordre du journal.

Dans une déclaration jamais publiée concernant le cimetière, Mme Hilda Ward, une voisine insomniaque maintenant âgée de 64 ans, déclara que pendant plus de vingt ans elle avait vu « Les Enfants du Diable » qui se pavanaient dans le cimetière. Elle déclara que bien que leur aspect fût humain, ils avaient des traits canins, des sabots au bout des jambes et qu'ils étaient couverts de moisissures. Personne ne fut assez crédule pour avaler son histoire. Depuis, Mme Ward a déménagé à Detroit et aucun des autres voisins n'a jamais vu ou n'a jamais reconnu avoir vu « Les Enfants du Diable ».

## La maison Kimball

A l'intérieur de la maison, Thomas Kimball s'est installé dans toutes les pièces sauf le bureau qui est encombré des livres de son oncle. Il y a des livres de tous formats, de toutes formes et sur tous les sujets, la seule chose qu'ils ont en commun est qu'ils ont été bien entretenus.

Fouiller le bureau prendra au moins une journée. L'Investigateur devrait essayer de Trouver Objet Caché. S'il réussit il trouvera un journal intime. Le dernier texte est daté de la veille de la disparition de Douglas Kimball. Ce texte mentionne une décision d'aller rejoindre « ses amis du dessous ». Si un personnage réussit un jet sous Lire l'Anglais il doit faire un jet sous la SAN ou perdre 1D3 points de SAN. Le journal fait allusion à un réseau de tunnels sous le cimetière, habité par de mystérieuses créatures.

---

A ce stade de l'aventure, l'Investigateur a plusieurs options. Il pourrait chercher avec soin dans le cimetière des traces autour de la tombe que fréquentait Douglas Kimball. Si un jet sous Suivre une Piste est réussi, passez directement au paragraphe « Le Souterrain ». A moins que l'Investigateur n'observe le cimetière ou la maison dans l'espoir de voir Douglas Kimball ou l'une des goules.

## Observation de la maison ou du cimetière

S'il observe la maison et/ou le cimetière de l'extérieur, l'Investigateur devra tenter un jet de Chance chaque nuit, la première nuit où il le réussit, une silhouette quittera le périmètre du cimetière, se dirigera vers la maison et entrera par la fenêtre du bureau. Si elle est fermée à clé (Thomas normalement ne la ferme pas mais l'Investigateur a pu déclarer précédemment qu'il la fermait) la silhouette l'ouvrira d'un coup d'épaule, cassant le bois et brisant la vitre.

La silhouette ressortira quelques minutes plus tard, chargée de livres et retournera vers le cimetière si on la laisse tranquille.

Si l'Investigateur aborde la silhouette, la poursuit ou tente de l'attaquer, elle s'enfuira dans le cimetière, portant toujours les livres. Si elle ne peut s'enfuir, la silhouette (Douglas Kimball) se défendra après avoir lâché les livres. Il ne se battra que pour faire fuir ou assommer son assaillant, puis il s'enfuira avec son précieux fardeau.

Si l'Investigateur réussit à tuer la silhouette, celle-ci s'avérera être une goule morte qui ressemblait de manière troublante à Douglas Kimball. Faites deux jets sous la SAN. Le premier à cause de l'horrible aspect de la goule. S'il échoue, le personnage perd ID6 points de SAN (sinon il ne perd rien). Le second jet sous la SAN est parce que vous vous êtes rendu compte du destin de Douglas Kimball. S'il échoue, vous perdez ID8 points de SAN. S'il réussit, vous perdez malgré tout 1 point de SAN. Comme l'Investigateur se relève après avoir examiné la silhouette morte, il entend le bruit de démarches

traînantes tout autour de lui. Le gardien devrait alors demander à l'Investigateur ce qu'il compte faire. S'il décide de rester et de voir ce qui se passe, il doit faire un jet sous la SAN car des douzaines de goules, menaçantes, sortent de la pénombre. Si le jet échoue l'Investigateur perd 6 points de SAN, subit une brève crise de démence, hurle et s'évanouit. Il se réveillera au Sanatorium d'Arnoldsburg. (Pour une suite différente, voir *L'Asile d'Aliénés* un supplément à l'*Appel de Cthulhu*). A l'endroit où l'on a retrouvé l'Investigateur inconscient il ne restait aucune trace de goule et Thomas Kimball ne sera plus ennuyé.

Si l'Investigateur tentait de se battre avec les goules ou de tirer sur elles il serait rapidement dominé, elles l'emmèneraient dans leur souterrain et on ne le reverrait jamais.

Si à un moment quelconque l'Investigateur s'enfuit, les goules prendront le corps de Douglas Kimball et retourneronnt au cimetière. Thomas Kimball ne sera plus ennuyé.

Si on appelle Douglas Kimball par son nom, il retournera malgré tout au cimetière, mais lentement, et pourra être facilement suivi. Il s'assiéra sur sa pierre tombale préférée et parlera à l'Investigateur.

## La conversation

L'Investigateur doit alors réussir un jet sous la SAN ou perdre ID6 points de SAN. Douglas Kimball répondra à toutes les questions qui lui seront posées poliment.

Douglas dira qu'il était simplement fatigué de la vie banale qu'il menait parmi les humains. La seule chose qu'il voulait dans la vie était qu'on le laisse tranquille afin qu'il puisse lire quand il le voulait. Mais les autres humains étaient trop exigeants. Il trouve sa vie de goule formidable. Il n'a pas besoin d'argent. Il n'a pas à s'habiller pour dîner. Il n'a pas à rencontrer des gens sauf au moment des repas. Il peut lire quand il le désire, de jour comme de nuit.

Mais les goules sont en train de fermer cette entrée et il lui restait donc une dernière nuit pour aller récupérer quelques-uns de ses livres. il y a tant à voir et à faire dans ce monde souterrain qu'il a l'intention d'écrire un livre sur son expérience.

Il demandera à l'Investigateur de ne pas révéler à son neveu qu'il est toujours vivant (en quelque sorte). Puis il se glissera dans l'ouverture du souterrain et la refermera derrière lui. Si l'Investigateur a été séduit par les merveilles de la vie souterraine ou pour une autre raison veut le suivre, il le peut ; mais alors on n'entendra plus jamais parler de lui.

Après sa conversation avec la goule qui était Douglas Kimball l'Investigateur gagnera + 3 % en « Connaissance du Mythe de Cthulhu » et perdra ID4 points de SAN.

## Le souterrain

Si l'Investigateur réussit à suivre la goule ou ses traces jusqu'au cimetière, les empreintes de pieds fourchus le mèneront à la bonne tombe. Si l'Investigateur veut ouvrir la porte il lui faudra surmonter une TAI de 10 avec sa propre FOR sur la table de résistance. Si la porte de la tombe est ouverte, une horrible puanteur s'en échappera. Si le joueur n'a pas déclaré clairement que l'Investigateur retenait sa respiration, celui-ci s'évanouira sous l'effet des miasmes.

Si l'Investigateur s'évanouit, il se réveillera au milieu de la nuit, Douglas Kimball à ses côtés (faites un jet sous la SAN). Si l'Investigateur a retenu sa respiration et descend dans le souterrain, il rencontrera Douglas Kimball qui l'attend (faites un jet sous la SAN). Dans les deux cas, vous reporter au paragraphe « La Conversation ». Si l'Investigateur ouvre l'entrée du souterrain mais n'y descend pas, Douglas Kimball ira lui rendre visite, la nuit, dans sa chambre.

On ne reverra plus jamais l'Investigateur s'il attaque Douglas Kimball au cimetière.

## Dernières notes

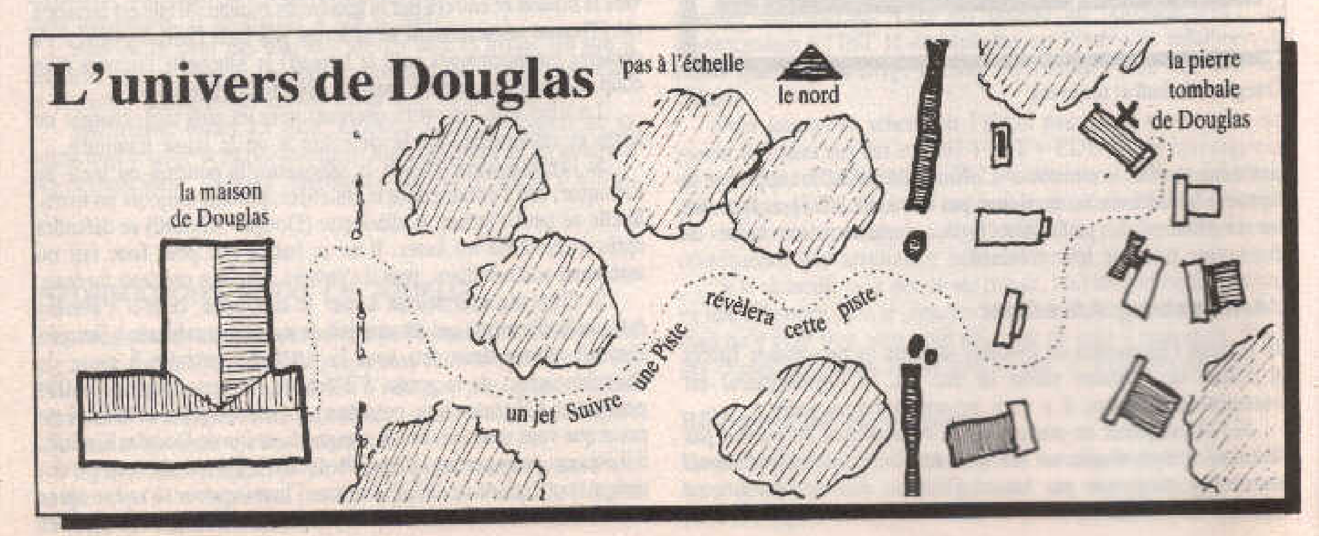
Le joueur peut trouver une solution différente, originale, à ce dilemme. Cimenter la tombe n'aura pas beaucoup d'effet sur les goules qui sont en train d'abandonner le cimetière de toute façon. Dans tous les cas, s'il arrive à parler à Douglas Kimball, il peut gagner 1D6 points de SAN s'il apprend qu'il y a au moins une goule qui n'a pas l'intention de revenir.

**Douglas Kimball**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 17 | CON 15 | TAI 13 | INT 16 | POU 13 |
| DEX 8 | EDU 17 | SAN 0 | PVie 14 | |

Griffes 50 %, 1D6 + 1D6
Morsure 50 %, 1D6 + 1D6
Toutes COMPETENCES de connaissance 30 %

SORT : Contact avec les goules
Douglas Kimball, devenu goule, ne subira que la moitié des dommages lorsqu'il sera blessé par balles. □



# Le Mystère du Loch Feinn

*La rumeur de l'existence d'un plésiosaure a fait venir en Ecosse le célèbre professeur Willard Gibbson. Mais on le découvre assassiné avant qu'il ait pu rassembler des preuves concluantes. L'Investigateur réussira-t-il à résoudre à la fois le mystère du meurtre et celui de la bête ?*

## INFORMATION POUR LES JOUEURS

Le professeur Willard Gibbson, paléontologue au British Museum, a été retrouvé assassiné dans la région du Loch Feinn, où il effectuait des recherches. Loch Feinn est un lac du nord, près de la ville de Gregor. Le corps et les objets personnels de Gibbson ont été envoyés à sa fille Elaine, âgée de 22 ans, qui habite à Londres.

Les personnages/joueurs peuvent être attirés dans cette aventure de trois façons. Le défunt professeur pouvait être l'ami de tous les Investigateurs ou simplement de l'un d'entre eux, tout comme pouvait l'être sa fille Elaine. Des liens d'amitié pourraient ainsi les mener au Loch Feinn. A moins qu'ils ne soient contactés par Elaine, qui veut une enquête supplémentaire et qui allèche les Investigateurs en leur disant que son père lui avait déclaré au téléphone qu'il était sur le point de faire « la découverte scientifique la plus importante des deux derniers siècles ». Malheureusement le professeur Gibbson n'avait pu donner d'autres détails au téléphone et il était mort peu de temps après. Une telle découverte potentielle devrait allécher à la fois les chercheurs et les journalistes. Enfin, le British Museum pourrait louer les services d'Investigateurs chargés de découvrir ce que recherchait le professeur et de livrer son assassin à la justice.

Selon le choix du gardien, deux ou plus de ces méthodes pourraient être utilisées pour amener les Investigateurs dans les Highlands. De toute façon ils n'oublieront pas les aventures qu'ils vont y vivre.

## INFORMATION POUR LE GARDIEN

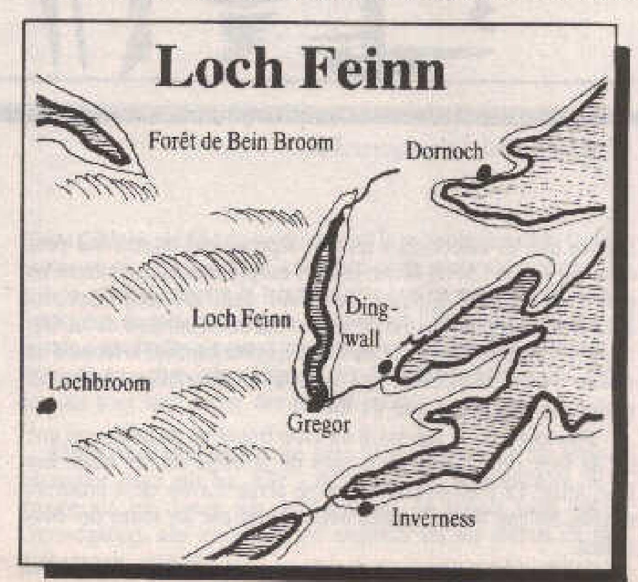
Le Loch Feinn est un centre d'activité pour les lloigors. Ils accumulent de la puissance afin de dominer toute la région, où une famille, les MacAllan, sert leurs intérêts. L'apparition d'un lloigor, sous forme de reptile, à la surface du loch, est l'élément primordial du plan de domination. Cette apparition est appelée le Cheval Marin par les gens du cru.

## INFORMATIONS GENERALES

***La ville de Gregor :*** Les Ecossais du coin n'aiment guère que des étrangers viennent par ici — surtout lorsqu'ils s'approchent trop du loch. Le professeur fut brutalement poignardé à l'extérieur de la ville. L'enquête menée par la police locale fut à la fois molle et inefficace. Un jet sous l'Eloquence de la part d'un des Investigateurs les aidera à obtenir davantage d'informations de leurs contacts locaux. Certains pensent que le clan des MacAllan est responsable du meurtre. La famille des MacAllan est dispersée tout autour du loch. Liam MacAllan est le chef du clan. Depuis plus d'un siècle on les a accusés de vol de bétail, d'agression, de viol, de meurtre et d'autres crimes. Plusieurs membres de la famille ont été envoyés en prison ; d'autres ont rencontré leur destin au cours de violentes bagarres. Il n'est pas très sage de leur chercher noise, ni d'empiéter sur leur territoire. Les MacAllan ont la réputation de patrouiller les rives du loch armés de fusils.

***La maison MacKenzie :*** c'est là que le professeur assassiné a séjourné. Si l'expédition a besoin d'un logement, l'endroit est correct. S'ils veulent la chambre du professeur, ils peuvent l'avoir. Erma, l'épouse du propriétaire dira aux Investigateurs, (s'ils le lui demandent) que tout ce que le professeur Gibbson possédait a été envoyé aux autorités locales. Si le groupe réussit à avoir accès à la chambre un jet réussi pour Trouver Objet Caché leur révélera le journal du professeur attaché loin des regards, par du papier adhésif, en haut de l'armoire. Erma et son affable mari poseront peu de questions et s'attendront à ce qu'on les laisse tranquilles. La seule façon dont les Investigateurs pourraient offenser leurs hôtes est de « pas payer c'qui doivent. »

***Le journal de Gibbson :*** Le journal trouvé dans l'armoire révèle que le professeur croyait que les légendes du Cheval Marin indiquaient la survivance d'une vie préhistorique, peut-être un plésiosaure. Gibbson





indique que les autochtones les plus superstitieux croient que pour celui qui voit le Cheval Marin la mort est proche. Apparemment les personnes les plus à même de l'aider dans ses recherches, les MacAllan, sont d'un contrat difficile et ont même menacé de lui tirer dessus s'il pénètre à nouveau sur leur terre. Par bonheur la ferme d'un certain Paton MacGuffin, qui déteste les MacAllan, donne au professeur une bonne vue du loch.

Plus loin dans le journal, il dit avoir trouvé un mégalithe sur une île du loch Feinn et un autre près de la berge sur les terres des Mac Allan. Le professeur Gibbson se plaint d'avoir été à plusieurs reprises éloigné de ces pierres intéressantes par les sbires des MacAllan.

Gibbson fait référence à deux livres, *Les Légendes d'Orkney et d'Ecosse du Nord* et l'*Histoire du Comté de Tamlin*. Ces ouvrages lui confirmèrent l'existence du Cheval Marin. On trouve ces deux livres à la bibliothèque municipale de Gregor.

L'*Histoire du Comté de Tamlin* recense plusieurs apparitions récentes du Cheval Marin en général au sud de l'île au mégalithe. Plusieurs décès et disparitions furent attribués au monstre. En 1898, Amery F. Skein fut retrouvée mutilée et à moitié dévorée, flottant dans les eaux du Loch Feinn.

Gibbson a de plus en plus l'impression paranoïaque d'être suivi et observé. Il fait vaguement référence à une dispute devant un pub avec Liam MacAllan. Ceci ne fait qu'agacer la pugnacité du professeur qui aborde alors le jeune Sean MacAllan, le fils de Liam, dans un pub (la Rose des Highlands) et fait boire au jeune voyou




Les Investigateurs et le Cheval Marin.

whisky sur whisky ; Sean alterne les vantardises et les menaces. Il semble fier de détenir un secret et fait des références imbibées d'alcool à « ceux du d'sous ».

Gibbson est alors de plus en plus attentif aux allées et venues des MacAllan et craint à l'évidence qu'ils tentent de mettre fin à ses recherches. Il cache son journal car il ne se sent pas en sûreté. Gibbson apprend que les MacAllan se rassemblent dans les ruines de Laireag Castle pour célébrer de vieilles fêtes païennes.

Le ton du journal, à ce moment, indique qu'il sait des choses qu'il n'ose dévoiler. Peut-être le professeur a-t-il peur de la calomnie ? Le dernier texte mentionne la recherche du livre intitulé *Les Pierres Dressées de Grande-Bretagne.*

***Elaine Gibbson :*** la fille du professeur est le seul membre de sa famille encore en vie. C'est elle qui a reçu ses effets après son meurtre. Le groupe qui l'interrogera la trouvera plus que coopérative. Elle était l'assistante de son père depuis deux ans et l'aurait accompagné en Ecosse si ses études n'avaient pas retardé son départ. Elle soutenait la thèse de son père selon laquelle les étranges créatures des lochs écossais sont sans doute des fossiles vivants.

Elaine veut aller en Ecosse avec l'expédition. Elle ira seule si nécessaire, mais elle ira. Elle a du cran et est indépendante. Si le groupe ne lui donne pas suffisamment de travail utile durant l'investigation, elle ira elle-même enquêter sur les indices les plus probants du moment.

*Elaine Gibbson*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 8 | CON 13 | TAI 10 | INT 16 | POU 14 |
| DEX 11 | APP 16 | SAN 89 | PtVie 12 | |

COMPETENCES : Lire/Ecrire latin 80 %, Lire/Ecrire allemand 50 %, Lire/Ecrire français 85 %, Chimie 45 %, Géologie 55 %, Histoire 30 %, Bibliothèque 90 %, Zoologie 65 %, Paléontologie 70 %, Discussion 40 %.

**Les papiers de Willard Gibbson :** Les papiers du professeur sont dans l'appartement d'Elaine. Les lettres donnent d'abord des informations générales sur la ville de Gregor et sur l'esprit récalcitrant des autochtones. Gibbson n'a aucune preuve concluante de l'existence de quoi que ce soit dans le loch, mais il reste optimiste. Il mentionne qu'il tient un journal — que la police de Gregor n'inclut pas dans ses effets lorsqu'elle les renvoie.

Parmi ses papiers se trouvent une pile de coupures de presse, de notes manuscrites tirées de livres et de références annotées. Ces notes comprennent une histoire de la vie de Saint-Anfac dans laquelle il trouve les hommes du loch Feinn « plongés dans une hérésie des plus damnables ». Le point d'orgue de l'histoire est une bataille contre Satan (qui a la forme d'un dragon) et que Saint-Anfac repousse à l'aide d'une prière. Cette histoire est censée avoir eu lieu au IX[e] siècle de notre ère.

Les monstres réapparaissent dans d'autres récits vieux de plusieurs siècles et jusqu'à notre époque. Le monstre est gris foncé, a un long cou, d'« étranges » pattes et dans les rapports les plus anciens, possède parfois de grandes ailes et plusieurs têtes. Le monstre est toujours vu dans le loch ou le long de la rive. Pendant de nombreuses années la disparition de personnes et d'animaux a été attribuée à des attaques du monstre. De nos jours on mentionne encore à l'occasion des disparitions dues au Cheval Marin, mais les rapports officiels parlent plutôt de noyades, de crises cardiaques ou d'assassinats par des brigands.

Les dernières lettres parlent du sinistre clan MacAllan. Le professeur est menacé par Liam MacAllan, mais pense que son enquête avance à grands pas et ne modifie pas ses conclusions. Il recommande à Elaine de ne pas se faire de soucis. Dans sa dernière lettre le professeur Gibbson demande à Elaine de lui trouver deux ouvrages, *Les Pierres Dressées de Grande-Bretagne* et si possible *Unausprechlichen Kulten.*

**Les environs**

Pas à l'échelle

Nord

Maison Paton MacCuffin

Pierres dressées

Maison MacAllan

Château MacLaireag

Gregor

***Les Livres :*** Elaine réussit à trouver *Les Pierres Dressées de Grande-Bretagne.* Ce livre avance une théorie selon laquelle les vieux mégalithes des îles sont situés sur des lieux importants et agissent comme amplificateurs de puissance. Dans une disposition correcte ils forment un champ d'énergie magnétique cohésif, prétend l'auteur. Certains alignements de sites de mégalithes étaient appelés les « Chemins des Dragons » par les anciens Bretons.

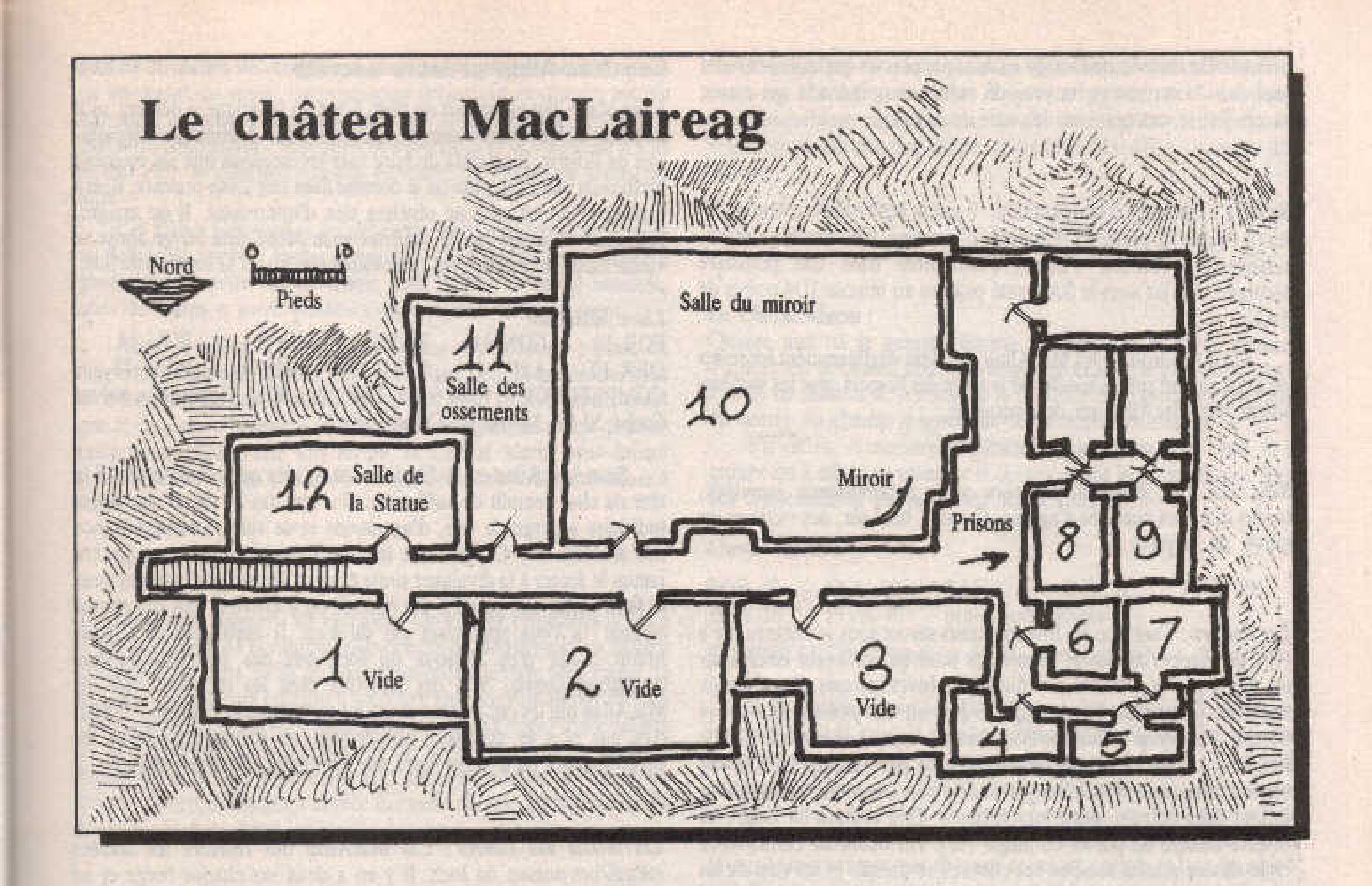
*Unausprechlichen Kulten,* qu'Elaine ne put se procurer, a d'autres informations encore plus croustillantes. Si les joueurs ont une copie de n'importe quelle édition de cet ouvrage horrible, ils pourront trouver ce qui suit en faisant le jet de dés approprié (la Connaissance du livre fois 5 ou moins de 1D100). Les pierres dressées étaient érigées pour adorer de nombreux êtres très anciens et malfaisants. Von Juntzt note plus particulièrement le culte des Iloigors dans l'ancienne Europe et fait une corrélation entre les pierres dressées associées aux Iloigors et les nombreux sites de mégalithes en Grande-Bretagne. Von Juntzt dit que les Iloigors vivent sous terre mais ne donne aucun détail quant à leur forme physique ou leur nature, sauf pour indiquer qu'ils sont « astraux ». Il semble aussi impressionné par le fait qu'un certain Malcolm MacLaireag, brûlé vif à Edimbourg en 1396, est mort en hurlant : « Lloigor ! Lloigor ! Lloigor ! » Von Juntzt dit ensuite que ce cas était typique des Iloigors. Ceux qui devenaient leurs serviteurs étaient rapidement poussés au crime et aux pires dépravations, sexuelles ou autres. Leur simple présence pousse les gens instables à la cruauté.

***Le Château MacLaireag :*** Des recherches approfondies en bibliothèque révéleront que le château MacLaireag est une ruine située sur la rive ouest du Loch Feinn, inhabitée depuis 1781. Il fut construit au XIII[e] siècle par les MacLaireag, clan de voleurs au triste renom. Ils terrorisèrent la région du loch pendant quatre siècles, mais furent ruinés pendant la Révolte des Highlands en 1745-46. Après ce revers le clan disparut et on ne connait aucun Ecossais vivant portant le nom de MacLaireag.

***Les MacAllan :*** La bibliothèque London et Gregor contient aussi les informations suivantes concernant les MacAllan. Un Thomas MacAllan se distingua au service du Prince William durant la Révolte des Highlands. On accorda à Thomas les terres des MacLaireag mais sa famille ne trouva pas la prospérité dans le nord. Dans leur nouvelle demeure les jeunes MacAllan firent montre d'une propension à la sauvagerie et à la cruauté. On accusa les quelques MacLaireag qui restaient d'avoir corrompu ces jeunes gens et ils furent définitivement chassés de la région. Ils sombrèrent dans l'oubli et personne n'entendit plus parler d'eux. Quant à Thomas, il disparut en 1749 tandis qu'il naviguait sur le loch. Son fils Donald hérita des terres et son tempérament dément rendit le clan impopulaire.

Le successeur de Donald, James, fut pire. Pédéraste et sadique, il avait constamment des ennuis avec la police, quand il ne contraignait pas par la menace le gendarme du coin à fermer les yeux. Durant le règne de James, la plus grande partie du Château MacLaireag fut détruite par une explosion, due à l'évidence à la mise à feu accidentelle d'une réserve illégale de poudre à canon.

La fortune des MacAllan, déjà en déclin, fut anéantie par cette catastrophe. Les survivants divisèrent les terres autour du loch en plusieurs propriétés et dès lors vécurent sur ces petites fermes pauvres.




*Le Loch Feinn :* En parcourant la campagne ou en lisant attentivement une bonne carte, on s'aperçoit que le Loch Feinn est un plan d'eau de huit cents mètres de large et de près de cinq kilomètres de long. Son aspect est typique des lochs qui emplissent les profondes dépressions des lignes de faille des Highlands. La campagne alentour est faite de vallons et de collines que n'égaye que la bruyère en fleur. La plupart des habitants sont des fermiers qui cultivent de l'avoine, des navets et des pommes de terre et élèvent des moutons ou des vaches des Highlands à poils longs.

Il y a plusieurs îles sur le Loch Feinn. Il y a peu de plantes aquatiques mais les berges regorgent d'arbres et de fourrés. Les eaux sont d'un noir profond à cause de la tourbe qui filtre des collines alentour.

## Les ruines du Château MacLaireag

Celui qui explore les ruines n'en trouvera aucune partie visible habitable. Il n'y a là que des ruines noircies et lugubres avec des pans de mur et des restes de tours. Le château avait jadis deux niveaux mais les étages supérieurs n'ont plus ni planchers ni plafonds. Aucune plante ne pousse dans le château lui-même bien que la terre soit à nu à plusieurs endroits.

Dans la tour nord est (la seule qui reste intacte) un Trouver Objet Caché révélera une trappe cachée dans les dalles pourissantes du sol.

Sous la trappe un escalier de pierre descend vers une série de salles miteuses.

*Salles 1 à 3 :* Vides. Epaisse couche de moisissure et de poussière.

*Salles 4 à 9 :* A l'évidence d'anciennes cellules pour prisonniers, équipées d'un banc de pierre contre un mur et de fers rivés dans les murs de pierre. Le gardien peut y placer tout prisonnier pris par les MacAllan.

*Salle 10 :* Jadis la salle des tortures du château. L'absence de poussière prouve les passages réguliers d'un grand nombre de visiteurs. Dans le coin nord-ouest un miroir de cuivre domine ; un message en gaélique est gravé dans son cadre.

C'est là que les MacAllan — et les MacLaireag avant eux — rendent hommage aux lloigors. Ils psalmodient, dansent et font de la musique. Le miroir invoque l'image redoutée de Ghatanothoa. Tous ceux qui récitent le sort gravé dans le cadre du miroir perdent tous leurs points de magie et doivent faire un jet de 1D100. Si le jet est égal ou inférieur aux points de magie perdus, l'image de Ghatanothoa apparaît dans le miroir, se tortillant et cherchant avec lubricité des victimes dans la salle. Le personnage qui se tient devant le miroir et lit le sort n'a aucune chance — il sera transformé sur place en une momie rigide comme du cuir en une trentaine de secondes (et c'est extrêmement douloureux). Ceux qui regardent le miroir tandis que le jeteur de sort entame sa psalmodie en gaélique doivent tenter un jet de Chance pour se retirer en catastrophe avant le désastre. Ceux qui échouent leur jet de Chance perdent 1D6 points de DEX définitivement car leurs muscles commencent à se raidir ; ils doivent faire un jet sous la SAN ou perdre 1D20 points de SAN (un jet réussi leur fait quand même perdre 1D6 points de SAN). Les autres occupants de la pièces ne craignent rien. Tous ceux qui voient leur ami devenir un cadavre rigide perdent 1D10 points de SAN à moins d'un jet sous la SAN réussi auquel cas ils ne perdent que 1D3 points.

Si le jet de 1D100 est plus élevé que les points de magie perdus, une image floue de l'horrible déité apparait alors. Tous ceux qui regardent le miroir perdent 1D20 points de SAN à moins de faire un jet sous la SAN. Danc ce cas, ils perdront tout de même 1D6 points

de SAN. De toute façon l'image ne dure pas plus de quelques secondes sauf dans le cerveau et les yeux du malheureux individu qui a avec succès jeté le sort gravé sur le cadre du miroir.

*Salle 11 :* Un antre d'abomination. Y gisent les restent carbonisés et les os rongés de plusieurs douzaines d'humains. Certains os semblent relativement récents, d'autres s'effondrent dans une poussière séculaire. Un jet sous la SAN raté coûtera au témoin 1D4 points de SAN.

C'est l'endroit où les MacAllan empilent négligemment les restes de ceux qui ont subi le souffle de la mort des lloigors, que les victimes soient des MacAllan ou des inconnus.

*Salle 12 :* Elle contient plusieurs corps apparemment momifiés, tordus dans des postures d'agonie. Ce sont, bien sûr, des victimes du miroir de la pièce 10.

*Les lloigors :* Tant que les Investigateurs seront sous le château il y a 10 % de chances toutes les 10 minutes pour qu'un lloigor émerge du sol, alerté par la présence psychique des Investigateurs. Ces chances doublent jusqu'à 20 % après qu'un sort ait été jeté au sous-sol (y compris l'antienne à Ghatanothoa devant le miroir de la pièce 10). Le lloigor qui apparait attaque avec un souffle pyrokinétique. C'est une version minuscule et localisée du souffle plus important utilisé par le lloigor pour détruire des zones entières. Cela coûtera au lloigor sa réserve entière de points de magie (15). Au début de l'attaque, la cible choisie sentira soudain ses cheveux se dresser et les sons ne lui parviendront plus qu'assourdis, comme s'il était soudain chargé d'électricité statique. Ses vêtements se mettront alors à fumer.

Si la victime ne s'enfuit pas vers la surface immédiatement (dans les 10 ou 20 secondes), sa peau se mettra aussitôt à noircir et à se carboniser, comme sous l'influence d'une intense chaleur. Ses doigts noirciront et se tordront et son corps entier se racornira. En une minute tout sera fini. La chaleur est intense mais localisée et peut ne pas être ressentie par les autres occupants de la pièce, même tout près de la victime. Tout contact avec la victime visiblement en train de se ratatiner roussira les mains et enlèvera 1D4 points de dommage. Lancer du sable ou jeter de l'eau sur la victime ne servira à rien. Si le malheureux ne s'est pas précipité vers la sortie dès le début du processus de combustion, son compte est bon. Et même s'il court vers la surface il mourra certainement. Il se peut d'ailleurs que les premières fumées et le sentiment d'électricité statique paralysent la victime. Le Gardien décide du choix de la victime mais nous lui suggérons de ne pas prendre un des personnages importants de l'aventure.

Le résultat final est une victime de l'un de ces mystérieux cas de combustion humaine spontanée que l'on rapporte parfois. Le crâne est carbonisé et rétréci, et la plupart des os réduits en poudre. D'une manière étrange une ou deux extrémités (p. ex. un pied) peuvent rester intactes. Il est aussi possible que la personne soit réduite en cendres alors que ses vêtements sont pratiquement intacts.

Après que la victime ait été brûlée vive, tout le groupe ressentira la présence du lloigor. Présence accablante, obsédante. Puisque le lloigor est invisible et intangible il ne peut le percevoir que de cette manière émotionnelle. Le lloigor n'a un nombre de points suffisant que pour une attaque, mais les Investigateurs ne le savent pas et il est vraisemblable qu'ils s'enfuient après la mort de leur compagnon. Si le groupe, téméraire, reste, le lloigor ira chercher les MacAllan ou même un autre lloigor pour attaquer de nouveau les Investigateurs.

## Les Mac-Allan et leurs secrets

Liam MacAllan est le chef du clan. C'est un fanatique si dément qu'il ne pourrait fonctionner sans sa soumission à la domination télépathique du lloigor. Il essaiera de faire tuer les inconnus que ses menaces n'effraient pas. Si quelqu'un le domine dans une joute oratoire, il sera furieux et jurera mais ne révélera rien d'intéressant. Il est maigre, l'air amer et ravagé par la vieillesse et le péché. Son bouge abrite sa vieille harpie de femme, ses deux vicieux de fils, et sa souillon de fille.

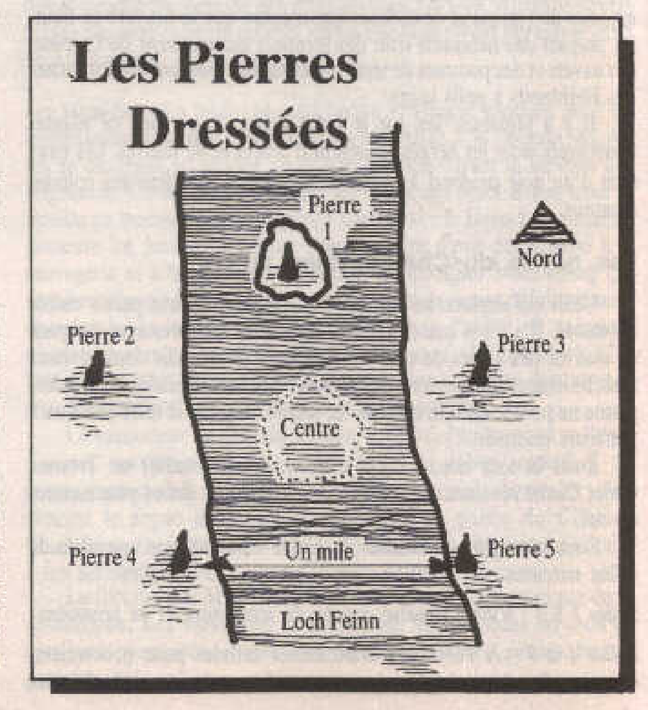
*Liam MacAllan*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 13 | CON 11 | TAI 12 | INT 8 | POU 14 |
| DEX 10 | APP 4 | EDU 3 | SAN 0 | PtVie 12 |

COMPETENCES : Fusil 60 %, Discrétion 50 %, Trouver ce qui est Caché 50 %, Mythe de Cthulhu 45 %.

Sean MacAllan est le fils de Liam. L'idée qu'il sera un jour à la tête du clan l'emplit de suffisance. Il a environ 24 ans et son casier judiciaire regorge de vols, d'agressions et de viols. Sa connaissance des activités des Lloigors est tellement étendue qu'on ne pourra jamais le forcer à la divulguer toute entière, le meilleur moment pour le faire parler est quand il est ivre. Si on y arrive il dira des choses comme : « Vous approchez pas du loch. Il appartient au Cheval Marin. Ceux d'en dessous du loch ont des pouvoirs qu'vous connaîtrez jamais. Y a des pouvoirs dans les rochers. C'est les MacAllan qui les ont dressés et qui les maintiennent dressés. » Il n'en dira pas plus et agressera allègrement ou même assassinera les Investigateurs qu'il surprendra sur les terres des MacAllan.

*Les secrets des Pierres :* Les MacAllan ont restauré les anciens mégalithes autour du loch. Il y en a deux sur chaque berge et un cinquième sur une île au milieu du loch. Ils forment un pentagone. Autour de chacun des mégalithes se développe un faible champ magnétique de 3 à 4 mètres de diamètre. Au point central du pentagone, au milieu du loch, il y a un puissant champ magnétique de



plus de 10 mètres de diamètre. Une boussole près d'une des pierres ou au-dessus du centre du pentagone détecterait le champ, soit en indiquant la pierre d'où il vient, soit en s'affolant (si elle survolait le centre du pentagone). De petits objets métalliques se magnétisent s'ils restent plus de quelques minutes au centre du champ du milieu du loch.

Les forces concentrées au milieu du loch permettent facilement au lloigor de prendre forme physique — le Cheval Marin. Il n'y a généralement qu'un Cheval Marin dans le loch au même moment, mais de temps à autre plusieurs apparaissent simultanément.

Assis au milieu du champ un lloigor peut obtenir 1 point de magie tous les quarts d'heure et peut l'utiliser pour se manifester sous la forme tangible du Cheval Marin. Il faut donc 10 à 15 heures avant que la créature ait collecté suffisamment de points de magie pour se matérialiser. Mais, une fois formé, le Cheval Marin peut exister indéfiniment — jusqu'à ce que le lloigor décide de le dématérialiser à nouveau.

***Le complot des lloigors :*** Ils régnaient sur les îles britanniques il y a 5 000 ans quand de nombreux alignements de mégalithes leur étaient consacrés, de sorte qu'ils pouvaient parcourir le pays sous forme de dragons. Les lloigors essaient d'accroître leur pouvoir autour du loch pour dominer outre le clan MacAllan, la ville de Gregor toute entière et la campagne environnante. Ils se serviront de leurs esclaves humains à demi fous pour restaurer d'autres mégalithes. A l'avenir les lloigors pourront infliger à la race humaine plus de destruction qu'ils n'ont pu le faire dans les siècles derniers.

***Les rites des MacAllan :*** Les MacAllan pratiquent leurs rites d'adoration dans la salle de tortures du vieux donjon du château. Ils ont lieu à la Chandeleur (le 2 février), à la fête de Beltane (le 1er mai), à la fête de Lammas (le 1er août) et à la veille de la Toussaint (le 31 octobre). En se cachant dans les ruines du château on les verra se diriger vers la tour nord-ouest pour y danser des rondes bizarres et perverses, psalmodier un gaélique mal articulé, jouer d'étranges mesures sur des cornemuses bizarremnt accordées, et se lancer dans des orgies incestueuses et bestiales.

A l'apogée des rites, un membre du clan essaiera d'invoquer Ghatanothoa devant le miroir. Si dans son extase fanatique il y réussit, son corps pétrifié sera rangé dans la salle 12.

Un lloigor fait souvent une apparition invisible et incite les MacAllan à dégager un maximum d'énergie par le biais d'une orgie familiale particulièrement violente, d'une torture rituelle et du meurtre d'un prisonnier ou de toute autre action aussi vile.

Les fréquents accouplements consanguins des MacAllan font qu'ils ont besoin fréquemment de sang extérieur pour ne pas totalement dégénérer. Quand l'un des jeunes voyous mâles MacAllan décide d'épouser quelqu'un qui n'est pas du clan (ce qui est fréquent) l'objet de ses attentions malsaines est attiré dans le clan par la force. La victime est en général une jeune personne en bonne santé, âgée de 18 à 24 ans. Si la date de l'aventure est assez proche d'un congé officiel, le gardien peut décider qu'un membre du groupe répondant à cette description est la victime. Sinon, un jeune mâle MacAllan (probablement le jeune Sean lui-même) pris d'un intérêt malsain pour Elaine, la fera enlever par son clan. La personne la plus résistante peut devenir un fanatique dément lorsqu'elle est, des mois ou des années durant, forcée de participer aux festivités des MacAllan, de vivre dans leurs huttes crasseuses, ligotée et même bâillonnée la plupart du temps, et, bien sûr continuellement sous l'influence psychique de la colonie des lloigors.

Si le groupe est caché dans les sous-sols du château durant le rituel des MacAllan, et qu'un lloigor est présent, celui-ci pourra télépathiquement sentir la présence des Investigateurs et alerter les MacAllan, et ensuite disparaitre, laissant les MacAllan s'occuper des espions.

**Le Cheval Marin :**
Chaque nuit où le groupe observe le loch, il a 10 % de chances d'apercevoir le Cheval Marin. Si le groupe explore le loch en bateau il a 20 % de chances de rencontrer la créature. Si le groupe s'approche du centre du champ magnétique les chances montent à 40 %.

S'il est vu, le monstre disparaîtra certainement sous l'eau. Si le groupe est à même de menacer le lloigor et que le lloigor le sait, il est très vraisemblable que le Cheval Marin attaque.

*Cheval Marin*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 40 | CON 30 | TAI 50 | INT 18 | POU 15 |
| DEX 10 | PtVie 40 | protection 8 points | | |

COMPETENCES : Morsure 50 %, dommage 2D6 + 5D6).

Si le Cheval Marin le désire il peut dépenser les 15 points de magie d'un coup, causant ainsi la combustion spontanée d'un membre du groupe, si le groupe est dans un bateau. A cet effet, il doit faire surface assez près du bateau et concentrer son énergie psychique sur la cible choisie pendant au moins 3 rounds, au bout desquels la victime se ratatinera et se mettra à noircir. Avant cela ses vêtements se seront mis à fumer, ses cheveux se seront dressés et tous les objets métalliques qu'il porte sur lui se seront fortement magnétisés. En fait il n'y a aucun moyen d'échapper à cette attaque sur le lac, mais si le Cheval Marin est tué ou repoussé avant la fin des 3 rounds l'attaque sera annulée. Pour repousser le Cheval Marin le groupe aura besoin d'une méthode sous-marine d'attaque efficace car si on tire sur la bête en surface elle se contentera de plonger en restant suffisamment près du bateau pour continuer son attaque. Elle doit être entre 3 et 6 mètres pour attaquer à coup de combustion spontané. Comme nous l'avons déjà indiqué elle ne peut le faire qu'une fois.

## Solutions possibles

Si l'une des pierres est brisée ou si on la change de place, la puissance du champ magnétique est réduite de 50 %. Si on en détruit (ou en bouge) deux ou plus, le champ est réduit à néant. Auquel cas les lloigors devront se retirer et suspendre leur complot jusqu'à ce que les pierres soient remplacées. Si les MacAllan sont arrêtés (ou éliminés d'une autre façon) les lloigors ne pourront plus placer de nouvelles pierres mais continueront à utiliser le champ magnétique si le groupe ne touche pas aux pierres.

Les pierres ont 2,40 mètres de haut et pèsent presque deux tonnes et demi chacune. Si une pierre n'est pas détruite mais simplement poussée sur le côté, le champ total est réduit de 1D20 % par pierre basculée.

Au début les Investigateurs n'ont aucune raison de suspecter que les pierres ont un alignement pentagonal. C'est en dressant la carte du loch qu'ils peuvent le découvrir. Il est certain que toucher aux pierres attirera l'attention des lloigors. En ce cas, soit le Cheval Marin surgira du loch pour attaquer, détruisant d'abord si possible le moyen de transport des coupables pour empêcher leur fuite, soit les lloigors requerront les MacAllan armés et 1D6 MacAllan arriveront quelques minutes plus tard.

## Les réactions des Lloigors

Tant que le groupe ne sait pas grand-chose et ne fait que fureter, les lloigors ne s'intéresseront pas à eux, contrairement aux MacAllan que cela peut déranger.

Si le groupe réussit à voir le Cheval Marin ou découvre trop de preuves concernant les lloigors et leurs pierres, ceux-ci réagiront rapidement et brutalement. Ils peuvent envoyer leurs agents liquider les Investigateurs ; un accident ou un événement dangereux peut arriver ; un Investigateur peut être enlevé ou pris en otage tandis que l'on essaie de faire fuir les autres membres du groupe ; à moins que les lloigors n'essaient de rassembler suffisamment d'énergie pour causer une implosion.

## Echec

Si le groupe ne réussit pas à réduire le champ magnétique sur le loch, une maladie émotionnelle s'abattra dans les années à venir sur toute la région, et les habitants deviendront vils et fuyants. Ils érigeront des mégalithes en certains points stratégiques, éloignant les étrangers qui mettraient leur nez dans leur projets.

# Le Sauvetage

*Un conseiller du Département d'Etat américain est assassiné et sa fille disparait. Les Investigateurs découvriront-ils un complot bolchévique ou bien est-ce un criminel de droit commun le responsable ?*

## Informations pour le gardien

Rogers Whittaker, conseiller au Département d'Etat américain, a été assassiné le dimanche 6 juin tandis qu'il effectuait une randonnée dans les Appalaches. Son corps très marqué a été retrouvé dans les Water Gap où il flottait depuis plusieurs jours. Pour le coroner du comté de Tigre, il n'était pas certain que les lésions infligées au corps l'aient été avant ou après le décès ; en l'absence de preuves contraires il classa le cas dans les « morts accidentelles ». La fille de Whittaker, Edith, qui d'habitude l'accompagnait, n'a pas été vue depuis leur départ pour ce week-end d'excursion.

En fait Whittaker et la jeune Edith sont tombés sur un repaire de loups garou . Le père fut rapidement tué ; la fille est maintenant prisonnière de ces créatures méprisables et impies.

## Informations pour les Joueurs

Pendant qu'ils effectuaient des recherches à la bibliothèque du Congrès, les intrépides Investigateurs ont été informés de la mort de Rogers Whittaker et de la disparition d'Edith par un ami commun, Carl Cabot Walsingham IV, sous-secrétaire au Département d'Etat. Walsingham est un camarade de classe ou une vieille connaissance d'un Investigateur aisé choisi par le Gardien.

Rogers Whittaker était un juriste respecté du Département d'Etat, un expert en tarifs et en questions douanières. Il avait près de 60 ans et sa vie n'était que respectabilité et correction. Veuf depuis plus d'une décennie Whittaker avait pris l'habitude d'emmener sa fille Edith en randonnée pédestre dans la vallée du Shenandoah. Les Whittaker, que l'on trouve à Hartford, Boston et Washington, sont une vieille famille, connue et respectée. Edith avait la réputation d'être une jeune fille respectable sans qualités particulières ; elle devait rentrer à Bryn Mawr à l'automne.

Le lundi, Carl Walsingham, qui avait invité Rogers Whittaker à diner, l'attendit en vain. Le mercredi, les amis et la famille furent forcés d'avertir officiellement la police locale de l'absence du père et de la fille. Puis la presse apprit la disparition de Whittaker et plusieurs articles circonspects furent publiés. Quand le corps de Whittaker fut retrouvé sans aucune trace d'Edith de gros titres apparurent dans la presse de la côte Atlantique, titres que les Investigateurs auraient remarqués, s'ils n'avaient pas été autant pris par leurs recherches.

Le corps de Whittaker fut retrouvé et identifié le jeudi 10 juin ; des recherches pour retrouver Edith Whittaker furent entreprises par le sheriff de Tiger County, dans la juridiction duquel le corps de Whittaker avait été trouvé.

Walsingham a invité les Investigateurs à prendre le petit déjeuner avec lui le vendredi 11 juin. En plus des Investigateurs un certain Dr Huntington Dare sera aussi présent.

## L'Histoire

### Carl Cabot Walsingham IV

Walsingham est une « fine-gueule », riche et sûr de lui, d'une trentaine d'années, plutôt corpulent et toujours bien habillé. C'est un hypochondriaque notoire. Durant le petit déjeuner, élégant, campagnard et virginien, Walsingham déclare qu'à son avis il est possible qu'Edith soit encore en vie, mais peut-être blessée. Il a entendu parler des exploits précédents des Investigateurs, et bien qu'il ne croit qu'à moitié aux éléments les plus fantastiques de leurs histoires, il sait aussi qu'elles ont pour base des faits. Les sachant bons chrétiens, il leur demande de l'aider. Il pense qu'il n'y a pas de temps à perdre et a pris

la liberté d'envoyer son domestique Clive chercher des tickets de chemin de fer pour Highmark, la ville la plus proche du site où fut retrouvé le corps de Whittaker.

Il craint que la mort de Whittaker ne soit pas un accident, crainte renforcée par les observations des autres gentlemen autour de la table.

Walsingham fournit des photos de Rogers et d'Edith Whittaker. Ce sont des gens à l'évidence agréables, sans signe particulier. Edith est une jeune fille brune à l'air timide et pâlot ; elle porte des lunettes cerclées d'or, et l'on devine facilement qu'elle passe beaucoup de temps avec son père. La bonne a déclaré qu'Edith portait un chapeau de paille à larges bords décorés d'une couronne de myosotis, un chemisier blanc, un pull-over bleu, une longue jupe bleu ciel, des bottes sombres et qu'elle avait peut-être à la main un panier de pique-nique.

### *Le Dr Huntington Dare*

Raffiné et sérieux, il a une petite quarantaine. Bien que très courtois, il lui arrive parfois de sortir de ses gonds. Il est roux, rasé de près et bien habillé. Il mesure 1,78 m.

A la demande de la famille le docteur se rendit à Highmark le jeudi, la veille, pour assister à l'autopsie. Le Dr Dare reconnaît que des résultats sans équivoque sont difficiles lorsqu'un corps a subi une immersion de plusieurs jours mais il croît malgré tout que Whittaker a été tué, surtout à cause de la quantité de sang gorgeant les tissus autour des lèvres des blessures. Si la victime a été tuée par des animaux ce sont des animaux que le docteur en tant que pathologiste ne connaît pas. La taille des mâchoires, la dentition et les traces de griffes éliminent, de manière catégorique, les ours et les chats ; le tueur pourrait être un chien mais alors de la taille d'un mastiff ou même plus grand.

Si l'on essaie de lui extorquer d'autres informations, le Dr Dare n'ajoutera rien de substantiel à part des observations banales qui confirment la compétence du coroner et du sheriff. Bien qu'il ne puisse le reconnaître sans preuve, il sait très bien qu'aucun animal connu n'a pu provoquer les morsures et les déchirures qui ont tué Whittaker ; en tant que savant, cette ignorance l'inquiète et il la ressent comme un défi. Il a lu des ouvrages rares dans la bibliothèque occulte d'un ami, et a fait des suppositions qu'il espère n'avoir jamais à révéler. Il a écrit ces informations spécifiques sur un carnet qu'il porte sur lui à toute heure du jour.

Le Dr Dare propose d'accompagner les Investigateurs pendant le week-end bien qu'il doive retourner à Washington le lundi. Pendant les dix dernières années, il a passé plusieurs mois dans la région, à chasser le daim et le faisan.

*Dr Huntington Dare*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 12 | CON 15 | TAI 14 | INT 17 | POU 14 |
| DEX 16 | APP 11 | EDU 18 | SAN 66 | PtVie 15 |

COMPETENCES : Lire l'anglais 90 %, Lire le latin 60 %, Botanique 50 %, Chimie 70 %, Secourisme 100 %, Droit 30 %, Occultisme 15 %, Pharmacologie 80 %, Soigner une maladie 90 %, Soigner un empoisonnement 90 %, Zoologie 75 %, Diagnostic des maladies 90 % Trouver Objet Caché 75 %, Suivre une piste 40 %, Se cacher 40 %, Discrétion 40 %, Crédit 60 %, Fusil de chasse 75 %.

### *Clive le domestique*

Clive est au service de la famille Walsingham depuis le lendemain de la mort de la reine Victoria — il y a environ 20 ans —. Pendant tout ce temps mis à part deux samedis soirs de légère ébriété il a été un modèle de probité et de discrétion. Il est aimable et n'oublie jamais ni son rang, ni ses responsabilités. Son visage est rond et jovial, sa démarche ferme et déterminée. Il est toujours vêtu de manière formelle, comme il se doit. Il mesure 1,80 m et inspire confiance. Si la vérité venait à être connue il réagirait certainement mieux que Walsingham dont le seul talent est d'être né avec de l'argent.

*Clive le domestique*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 14 | CON 12 | TAI 15 | INT 16 | POU 14 |
| DEX 13 | APP 13 | EDU 14 | SAN 75 | PtVie 14 |

COMPETENCES : Lire l'anglais 70 %, Lire le français 70 %, Lire le latin 25 %, Comptabilité 80 %, Secourisme 65 %, Histoire 50 %, Bibliothèque 70 %, Soigner une maladie 90 %, Ecouter 70 %, Psychologie 60 %, Trouver Objet Caché 50 %, Conduire une automobile 50 %, Réparations mécaniques 70 %, Discrétion 85 %, Discussion 60 %, Réparations électiques 40 %, Crédit 35 %, Baratin 50 %, Grimper 70 %, Sauter 60 %, Nager 80 %.

## Le voyage

Les Investigateurs ont deux heures pour préparer le voyage en expresse de 98 minutes pour se rendre à Highmark. Walsingham met une voiture et un chauffeur à leur disposition en regrettant que sa santé ne lui permette pas de les accompagner. Il insiste pour qu'ils emmènent son domestique, Clive, qui veillera à leurs besoins quotidiens. Arrivés à la gare, les Investigateurs sont guidés par Clive jusqu'à leur compartiment de 1re classe. S'ils ont accepté la compagnie de Clive, les Investigateurs se verront servir un excellent buffet et Clive versera dans leurs banales tasses à thé un champagne français millésimé.

Le temps passe, le train laisse derrière lui les élégants taillis et les champs, et se faufile entre les promontoires sévères des Appalaches. Le Dr Dare, si les Investigateurs lui ont permis de les accompagner, décrit le terrain : un ondoiement de collines brisé par des falaises et des à-pics, des rivières aux boucles gracieuses, de frais torrents qui sautent par-dessus des cascades abruptes, des bosquets touffus, de lourdes broussailles, des hommes des bois suspects, des fermes abandonnées exploitées plus d'un siècle auparavant, des gouffres qui apparaissent soudain, des cavernes mystérieuses et moites qui disparaissent dans le flanc de la montagne. Par moment, même lors d'une journée chaude, un air froid peut tomber sur un vallon, comme si un regard froid et ancien le pénétrait. Les torrents qui coulent des montagnes ont, hiver comme été, la même température. Le docteur se demande s'ils n'ont pas pour origine un endroit vraiment étrange.

Tout le monde s'endort et le train poursuit son chemin. Il est 12 h 36 quand il arrive en gare de Highmark.

## Highmark

Highmark est une petite ville somnolente de 1 600 habitants. Les rues y sont larges, calmes et poussiéreuses — il n'y a pas de trottoirs. Un seul bâtiment de bois regroupe la mairie et la prison ; les trois cellules sont en brique. Il y a deux magasins : le « magasin des immigrants » où les résidents pauvres, les plus récents, vont faire leurs courses, et le « beau magasin » où vont s'approvisionner les résidents de longue date. Il y a plusieurs églises, y compris une nouvelle église




Le loup-garou se promène.

presbytérienne à la nouvelle façade de briques, que la plupart des gens mentionnent avec fierté. La ville n'a pas de journal, mais les hebdos de Cumberland, de Morgantown et de Martinburg peuvent être achetés à la gare, de même que les quotidiens Washington Post et Star. A Highmark, la plupart des immigrés d'Europe centrale travaillent aux mines Wenchall, à environ 5 kilomètres à l'ouest, le long de la voie de chemin de fer.

Bob Everett, le principal du lycée, est le correspondant local de plusieurs journaux ; il leur indique les décès, les naissances, les visites et les événements inhabituels ; il est payé 1 cent la ligne. Depuis plusieurs mois il n'a eu rien de plus intéressant à communiquer que la mort du fils Robert. Il y a un médecin mais il est parti à Hagerstown rendre visite à sa mère qu'on dit gravement malade. Le maire de la ville est Alan Haskew, qui dirige le magasin « comme il faut » de la ville ; il est fier et condescendant et c'est lui qui a installé le double mât en face de la mairie. Les jeunes de Highmark aiment y accrocher des calicots insultants et des culottes de femme.

En arrivant, les Investigateurs apprennent que Walsingham avait expédié à bord de leur train une limousine Packard protégée par des bâches goudronnées. La présence de l'automobile fait jaser à Highmark car il n'en est jamais sans doute venu d'aussi belle. La plupart des habitants se servent toujours de charrettes tirées par des chevaux lorsqu'ils se déplacent en ville ou se rendent dans les fermes des alentours. Ces charrettes pourraient utiliser les routes qui mènent aux autres villes mais le train et le télégraphe sont des méthodes de communication habituelles ; il n'y a pas de téléphone.

*Note : Pour le reste de ce scénario, on suppose que Clive a accompagné les Investigateurs. Il n'est pas nécessaire d'avoir emmené ni le Dr Dare, ni Clive pour que le scénario soit jouable. Si l'efficace Clive fait partie du groupe, il a déjà réservé, par télégraphe, des chambres pour les Investigateurs chez Mrs McInulty, une pension de famille tout à fait respectable.*

## Les mendiants de la gare

A leur descende de train le groupe d'Investigateurs remarque deux bonshommes plutôt sales et à l'aspect peu engageant. L'un d'eux, Jack, s'approche et demande respectueusement à ces bons messieurs s'ils peuvent lui donner quelques sous pour qu'il puisse manger. Clive le rabrouera en lui faisant remarquer qu'il a sans doute mieux à faire que d'offenser d'honnêtes citoyens. Le chef de gare interviendra et expliquera que le pauvre Jack n'a plus toute sa tête depuis la Grande Guerre et qu'il était un brave homme avant de partir pour le front. Si l'un des Investigateurs lui donne de l'argent ou du tabac, Jack se répandra en remerciements si longs que ça deviendra embarrassant.

Si Jack reçoit quoi que ce soit des Investigateurs, le deuxième mendiant, Jocko, accourra et d'une manière bourrue demandera son dû. Le chef de gare en colère le chassera et dira à ce vaurien de ne plus jamais remettre les pieds dans l'enceinte de la gare où il lâchera les chiens. A ce moment Jocko (qui, effrayé, s'est reculé durant la tirade) donnera un coup de pied à un chien tacheté, le préféré du chef

de gare. La bête, qui dormait près du fourgon à bagages, sautera sur Jocko et une mêlée s'ensuivra. Si les Investigateurs aident à séparer l'homme et le chien, Jocko jurera, des larmes dans les yeux, qu'il se souviendra toujours d'eux dans ses prières ; s'ils ne font rien pour l'aider, il se mettra en colère, les traitera d'exploiteurs et de sangsues, les préviendra que la révolution est proche et qu'il se rappellera qui a aidé les pauvres et qui ne l'a pas fait. Le peuple a des pouvoirs qui vont loin, criera-t-il, très loin.

## La ville

### Le bureau du commissaire

Le commissaire Hamblin souhaite la bienvenue à messieurs les Investigateurs et exprime le chagrin que leur a causé la mort de Rogers Whittaker. Il est plein d'égards envers des gentlemen si bien habillés et les histoires de l'élégant domestique et de la limousine Packard ont déjà fait le tour de la ville. L'aide de ces messieurs sera précieuse dans la recherche d'Edith Whittaker mais il craint qu'ils ne doivent se préparer au pire, car on n'a toujours aucune trace de la jeune fille et chaque heure sans nouvelle ôte un peu d'espoir de la retrouver vivante. Plus d'une douzaine d'habitants de la ville et d'assistants du sheriff ratissent les bords de la rivière, mais il leur faudra bientôt interrompre les recherches afin de retourner à leurs activités professionnelles et leurs familles.

Le commissaire s'occupe d'habitude de bagarres d'ivrognes le samedi soir, de vol de linge qui sèche ou de cambriolages de remises ainsi que des blagues de potaches telles que vaches peintes ou poteaux indicateurs inversés. Il répond aux questions concernant les activités suspectes avec une totale honnêteté ; cette partie de Tiger County, Dieu merci n'est pas le genre d'endroit où n'importe quoi peut arriver. Ses registres, qu'il sera heureux de montrer à des gentlemen si importants, corroborent ses dires.

Il montrera aussi sa copie du rapport du coroner concernant le cadavre de Rogers Whittaker ; elle est identique en tous points à la copie que le Dr Dare a en sa possession.

Le commissaire montre du doigt la zone de recherche sur une carte dessinée à la main par les étudiants du cours de travaux publics de M. Montgomeny, lycée de Highmark, 1917.

### La Pension de Mrs McInulty

C'est une maison biscornue de trois étages, où Clive a loué une chambre pour chaque Investigateur, pour le Dr Dare et pour lui-même. Le petit déjeuner est servi à 7 h et le dîner à 18 h précises. Les portes sont verrouillées à 21 h (23 h le samedi) et ouvertes à nouveau à 5 h 30. Il est interdit de fumer ; les visites ne sont acceptées qu'au boudoir ; on ne jure ni ne crache à table. Il n'y a pas de téléphone.

Parce qu'il est évident que le groupe a de l'argent, Mrs MacInulty (âgée de 52 ans) est aimable et obligeante, mais depuis des années elle est surmenée. Les familles et les enfants de la ville s'embrouillent dans son esprit et en l'espace de quelques heures elle est capable de raconter aux Investigateurs des histoires différentes concernant les mêmes personnes et les mêmes événements.

### Investigation en Ville

Plusieurs personnes prétendent se souvenir que les Whittaker ont débarqué d'un train du matin (10 h 07) et ont remonté la route qui va à Old Man's Bluff, un tertre que les Investigateurs peuvent apercevoir à environ trois kilomètres. Cette route est parallèle à la rivière Water Gap, où jeudi fut retrouvé le corps de Rogers Whittaker.

Tout le monde ou presque a vu ou dit avoir vu le corps quand on l'a tiré de la rivière même si l'endroit est à plus d'un kilomètre à l'extérieur de la ville. Pour tous ces témoins le corps était horriblement déchiré et gonflé d'eau de manière grotesque et ils espèrent ne jamais revoir un spectacle aussi horrible.

Cela faisait plus d'un an qu'il n'y avait eu ni meurtre, ni mort accidentelle dans la région. Le dernier décès était celui du plus jeune des fils Robert qui en jouant dans un grenier à foin avait trouvé le moyen de s'empaler sur une fouche qu'on avait malencontreusement laissée là.

Personne ne se rappelle ni apparition mystérieuse, ni lumière étrange, ni bruit bizarre, ni visiteur insolite. Ah si, il y a trois ans la vache de ces mêmes Robert, avait mis bas des génisses triplées qui sont encore toutes vivantes ; deux d'entre elles sont les meilleurs laitières du coin.

La plupart des gens sont aimables, directs et avides d'histoires de ce merveilleux monde extérieur qui leur est inconnu. Clive s'attache à Highmark et note que l'endroit conviendrait parfaitement pour sa retraite — mais il ne le dira pas aux amis de son employeur.

Les habitants seront près de parler de tout mais en dehors des sujets locaux et terre à terre, ils ne savent pas grand-chose.

### Les Filles Pelton (Jaël et Deborah)

Quelque part dans les rues, les Investigateurs verront deux gaillardes jeter des pierres à une meute d'une douzaine de chiens qui s'avance avec circonspection. Les aboiements des chiens et les insultes des filles sont assourdissants et embarrassants dans une ville réputée pour sa quiétude. Les filles portent des robes de calicot usées ; leurs jambes sont nues, leurs cheveux sales et filasses. Les deux loubardes sont des jumelles identiques. Plusieurs voisins sortiront sur leur perron et crieront aux sœurs Pelton de s'en aller. Si on le leur demande, les voisins affirmeront tous que les Pelton cherchent toujours les ennuis et que le comté pourrait très bien se passer d'eux. Si un Investigateur essaie d'aborder l'une des filles, elle fera la grimace et s'enfuira en lui lançant des insultes.

## Deuxième Rencontre

Que le groupe sorte tard cet après-midi là ou attende jusqu'au lendemain matin ils rencontreront à nouveau les deux clochards. S'ils avaient donné à Jack une pièce ou un cadeau il les saluera avec cérémonie, puis ricanera et se mettra à hurler comme un chien sans qu'on puisse l'arrêter. Si les Investigateurs partent, il courra à 50 mètres devant eux, puis s'assiéra et déclarera qu'il ne peut aller plus loin car il est perdu. Il recommencera inlassablement ce manège. Si on lui donne un coup de pied ou qu'on le menace, il s'enfuira.

En même temps que Jack, les Investigateurs rencontreront Jocko qui tourne toujours autour de Jack et lui chipe les miettes qu'il reçoit. Il insinuera qu'il sait pourquoi il sont en ville et leur conseillera d'un air rusé de remonter le Water Gap jusqu'à la gorge là où « les choses restent coincées dans les hauts-fonds. » Puis il urinera avec décontraction et s'en ira en bombant le torse. Si quelqu'un s'avise d'examiner l'endroit où il se trouvait, il remarquera un morceau de dentelle humide, bordé de myosotis. Joko jurera sans relâche qu'il ignore la provenance du morceau de tissu mais qu'il l'a laissé là pour narguer les Investigateurs et piquer leur curiosité. Pelton connait les deux clochards, leur a montré ses pouvoirs et s'est vanté de sa cruauté et de son invincibilité. Ils se sentent tous les deux à la fois flattés et effrayés et aussi fiers de savoir quelque chose que la ville ignore. Ils savent que Pelton détient Edith et qu'il a probablement tué son père. Ils ignorent le nombre de ses précédentes victimes. Joko a volé le chapeau d'Edith, en guise de fétiche. Le reste du chapeau gît dans les buissons, pas très loin. Sur le ruban intérieur du chapeau sont soigneusement inscrits le nom et l'adresse d'Edith.

Jack admire carrèment Pelton bien que celui-ci lui ait ordonné de ne jamais dire de lui autre chose que « c'est un grand homme ». Pelton rappelle à Jack les cruels et puissants généraux qu'il applaudissait pendant la Grande Guerre.

Jocko a été convaincu par Pelton que les pouvoirs de métamorphose sont en tout homme et que c'est l'oppression de la société et les mensonges rusés de la religion organisée qui ôtent au prolétariat jusqu'au rêve de sa réelle grandeur. A l'occasion Pelton s'amuse à inciter Jocko à se lancer dans de ridicules et humiliants « rites de méditation » afin de s'ouvrir à la vérité que Pelton jure incarner.

Bien entendu Pelton est prêt à les supprimer tous les deux sur le champ s'ils représentaient la moindre menace.

## Les recherches

Si les Investigateurs descendent la rivière à partir de la ville, ils ne trouveront que des vieilles roues de charrettes, des morceaux de bois et des détritus jetés de la voie de chemin de fer. La rivière s'agrandit et reçoit toutes les eaux usées d'autres mines locales, dont les galeries sont encore opérationnelles.

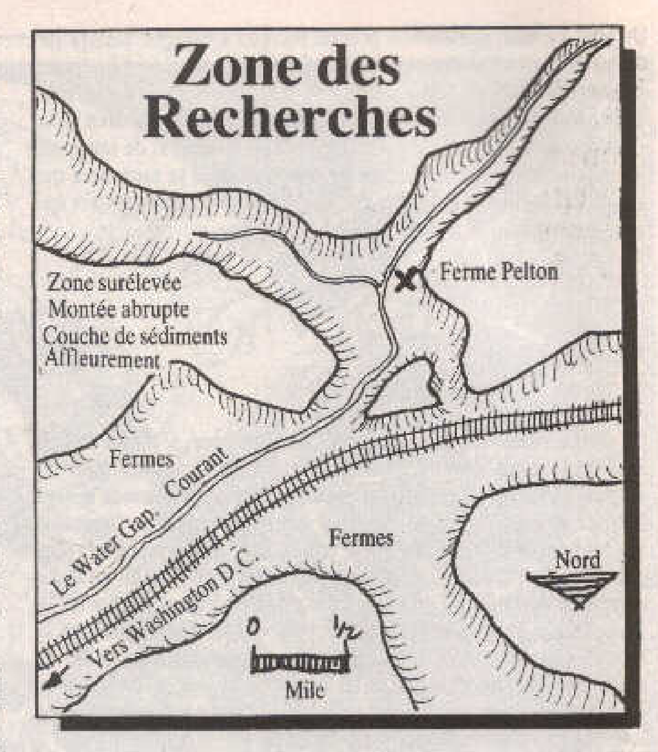
Si les Investigateurs remontent la rivière sur deux kilomètres, ils rencontreront le groupe parti à la recherche d'Edith, qui fouille les rives et drague la rivière. Les hommes semblent compétents et sérieux, mais découragés. Ils pensent tous qu'Edith est morte, soit emmenée en aval par le courant, soit dévorée par des animaux ou des poissons. Les hommes disent qu'ils ont fouillé jusqu'à la propriété des Pelton, dans la gorge, sans pouvoir aller plus loin car la rivière se rétrécit et devient dangereuse. Il est possible, d'après eux, que le corps d'Edith soit dans le ravin, coincé entre les rochers, mais alors il a peu de chances d'être jamais retrouvé.

## LA FERME PELTON

Deux kilomètres plus loin les collines se dressent, menaçantes, de chaque côté. La route continue de monter en une série d'épingles à cheveux mais le Water Gap taille son chemin à travers la corniche, vers le sud, laissant derrière lui une gorge sombre et dangereuse. Juste avant la gorge, les Investigateurs arrivent à la ferme des Pelton, demeure délabrée de Jaël et Deborah Pelton, les filles qui jetaient des cailloux aux chiens de la ville, et de leur père, Rafer Pelton. On y travaille toujours, mais la terre est louée à d'autres fermiers. Les Pelton n'y font rien et ne possèdent aucun animal. Il est notoire qu'ils sont méchants envers les animaux et les animaux ont toujours des réactions nerveuses ou de colère quand un Pelton s'approche. Ils vivent de la location de leurs terres et de petits boulots dans la région. Rafer Pelton dit qu'il touche une pension de l'Etat, mais ne reçoit jamais ni courrier ni chèque du gouvernement. (D'ailleurs pourquoi en recevrait-il ? Depuis sa fondation le gouvernement des Etats-Unis n'a jamais eu besoin d'un loup garou).

### Rafer Pelton

C'est le père et le chef de ce petit clan de loups-garous. Il est grand, tanné et musclé et son visage respire la cruauté et l'intelligence. La mère de ses jumelles, que personne de la ville n'a jamais rencontrée, est morte en accouchant. Contrairement à certains individus affligés de cette antique malédiction, Pelton retire un plaisir diabolique de ses pouvoirs maléfiques de destruction. Lycanthrope malin, il ne s'abandonne jamais à ses vils besoins à Tiger County ; par contre, dès




que la lune est pleine, lui et ses filles prennent le train pour Washington, Richmond ou Baltimore où ils attaquent et détruisent les épaves humaines et autres personnes sans défense. Après s'être vautrés dans le sang et avoir satisfait leurs besoins ataviques, ils cachent soigneusement les preuves de leurs dépravations, usant de toute leur intelligence humaine. En prenant comme victimes des êtres sans amis ni argent, ils s'assurent la non-intervention de la police.

Les Whittaker furent attaqués car Rafer avait décidé d'avoir des fils. Vain espoir s'il avait compris quoi que ce soit à la reproduction des loups-garous. Sur une impulsion, il tua Rogers Whittaker et s'empara d'Edith lors de leur exploration du ravin de Water Gap. Il espérait que personne ne remarquerait leur disparition ou du moins qu'on ne penserait pas à venir les chercher ici. Les filles (peut-être à cause d'une jalousie primaire inconsciente) se débarrassèrent maladroitement du corps de Rogers ; elles le mirent dans un sac de jute pourri qu'elles lestèrent. Quand le corps gonfla, la pression déchira le sac et le cadavre remonta à la surface.

*Rafer Pelton, forme humaine*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 15 | CON 12 | TAI 17 | INT 16 | POU 13 |
| DEX 11 | APP 12 | EDU 19 | SAN 0 | PtVie 15 |

COMPETENCES : Lire l'anglais 95 %, lire le latin 60 %, lire le français 90 %, parler français 90 %, Comptabilité 40 %, Anthropologie 50 %, Premiers soins 70 %, Occultisme 25 %, Pharmacologie 50 %, Soigner une maladie 80 %, Diagnostiquer une maladie 60 %, Ecouter 50 %, Trouver Objet Caché 50 %, Mécanique 60 %, Camouflage 50 %, Se cacher 60 %, Se déplacer silencieusement 60 %, Grimper 70 %, Esquiver 55 %, Sauter 65 %, Nager 80 %.

*Rafer Pelton, forme bestiale*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 30 | CON 24 | TAI 17 | INT 8 | POU 13 |
| DEX 11 | EDU 9 | SAN 0 | PVie 21 | |

COMPETENCES : Ecouter 50 %, Trouver Objet Caché 50 %, Se cacher 60 %, Se déplacer silencieusement 60 %, Grimper 70 %, Esquiver 55 %, Sauter 65 %, Nager 80 %, Suivre une piste à l'odeur 90 %, Morsure 75 %, 1D8 + 2D6 de dommage

PROTECTION : 1 point de peau.

CAPACITES SPECIALES : Régénère 1 point de dommage par round jusqu'à sa mort ; allergique à l'argent, ce métal le rend vulnérable.

**Jaël Pelton**

Jaël idolâtre son père et fait tout ce qu'il lui dit de faire. Comme son père elle s'adonne à son goût du sang et s'y vautre consciemment, pour montrer sa supériorité sur des proies à peine humaines.

*Jaël Pelton, forme humaine*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 12 | CON 13 | TAI 13 | INT 12 | POU 10 |
| DEX 12 | APP 9 | EDU 5 | SAN 0 | PVie 13 |

COMPETENCES : Lire l'anglais 25 %, Occultisme 20 %, Ecouter 60 %, Trouver Objet Caché 40 %, Se cacher 35 %, Se déplacer silencieusement 50 %, Grimper 70 %, Esquiver 60 %, Sauter 50 %, Nager 50 %.

*Jaël Pelton, forme bestiale*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 24 | CON 26 | TAI 13 | INT 6 | POU 10 |
| DEX 12 | APP 9 | EDU 5 | SAN 0 | PVie 13 |

COMPETENCES : Ecouter 60 %, Trouver Objet Caché 40 %, Se cacher 35 %, Se déplacer silencieusement 50 % Grimper 70 %, Esquiver 60 %, Sauter 50 %, Nager 50 %, Suivre une piste à l'odeur 60 %, Morsure 40 %, 1D8 + 1D6 de dommage.

PROTECTION : 1 point de peau

CAPACITES SPECIALES : régénère 1 point de dommage par round jusqu'à sa mort ; allergique à l'argent : ce métal la rend vulnérable.

**Déborah Pelton**

Deborah est la plus réfléchie des deux sœurs. Elle méprise consciencieusement son père d'avoir enlevé Edith. Sa soif de sang est aussi forte que celle de son père, mais elle ne supporte plus cette emprise. Dans un avenir proche elle s'enfuira de la région et tentera d'échapper à sa sombre destinée. Elle ignore que son père en avait fait tout autant il y a bien longtemps.

*Deborah Pelton, forme humaine*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 12 | CON 13 | TAI 13 | INT 14 | POU 12 |
| DEX 12 | APP 9 | EDU 6 | SAN 0 | PVie 13 |

COMPETENCES : Lire l'anglais 30 %, Occultisme 15 %, Ecouter 60 %. Trouver Objet Caché 30 %, Se cacher 40 %, Se déplacer silencieusement 70 %, Grimper 50 %, Esquiver 60 %, Sauter 50 %, Nager 50 %.

*Déborah Pelton, forme bestiale*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 24 | CON 26 | TAI 13 | INT 7 | POU 12 |
| DEX 12 | EDU 6 | SAN 0 | Pvie 20 | |

COMPETENCES : Ecouter 60 %, Trouver Objet Caché 30 %, se cacher 40 %, Se déplacer silencieusement 70 %, Grimper 50 %, Esquiver 60 %, Sauter 50 %, Nager 50 %, Suivre une piste à l'odeur 80 %, Morsure 40 %, 1D8 + 1D6 de dommage.

PROTECTION : 1 point de peau

CAPACITES SPECIALES : Régénère 1 point de dommage par round jusqu'à sa mort ; allergique à l'argent : ce métal la rend vulnérable.

## LA FERME

La ferme des Pelton se compose de champs bien entretenus, d'une maison de 2 pièces, d'une remise pour le bois et d'une grange à moitié en ruines. Les clôtures sont neuves et en bon état ; il est pratiquement impossible de vivre dans les bâtiments. Seules une fumée ou une lumière indiquent qu'ils ne sont pas abandonnés.

**La remise**

Elle contient dix stères de bois dur et sec. Certaines bûches présentent des marques de dents.

**La grange en ruines**

Les Pelton y ont caché un nid, assez grand pour les abriter tous les trois. Quelques ossements humains gisent, épars, ainsi que des biscuits enveloppés dans de la toile cirée. La famille de loups-garous possède plusieurs cachettes similaires dans la gorge et les collines environnantes. Dans l'une d'elles se trouve Edith.

Un tunnel de 60 centimètres de large mène jusqu'au bord de la rivière, à une trentaine de mètres. La sortie côté rivière est masquée par un large rocher plat.

**La maison**

La salle de devant contient une table, quatre chaises, une cheminée, quelques ustensiles de cuisine et des livres — parlant tous de loups et de loups-garous. Bien en vue, un exemplaire de « *Monstres And Their Kynde* » rédigé dans un anglais plutôt archaïque. L'ouvrage donne + 8 % de connaissance, a un multiplicateur de sort de x1 et sa lecture coûte 1D8 points de SAN. Il y a aussi un exemplaire de « *Les Lupus Horrifiques* », en français, ouvrage concernant une épidémie de rage,



écrit par un certain Dr Rachel Peltonne et édité à compte d'auteur en Martinique en 1887. Le livre est rempli d'événements terrifiants décrits d'une manière extrêmement cynique : + 2 % de connaissance et − 1D4 points de SAN. Le livre ne contient pas de sort. La pièce est sale.

La pièce de derrière a trois lits, sales et défaits. Il y a une seconde cheminée où brûle du charbon. Des vêtements, de femme et d'homme, sont empilés partout et une armoire renferme même des vêtements raisonnablement propres et présentables. Ils sont portés par les loups-garous lorsqu'ils se rendent dans les villes où ils trouvent leurs proies.

## Le ravin de Water Gap

Le Gardien a tout loisir de faire se rencontrer les Investigateurs et les Pelton à la ferme, mais cette rencontre sera plus dramatique si elle a lieu dans le ravin lui-même, dans sa semi-obscurité et son vacarme assourdissant, parmi les saillies et les rochers, sur cette sente hésitante qui suit la gorge (et qui 5 kilomètres plus loin s'ouvre sur une autre vallée).

Assurez-vous que les Investigateurs se mettent en route et que les joueurs décident si la fouille va être minutieuse ou superficielle.

Après 15 à 30 minutes de marche dans la gorge, Pelton (sous sa forme horrible mi-homme, mi-bête) exhibera Edith loin devant les Investigateurs et la fera crier pour s'assurer que les Investigateurs la voient. La frénésie sanguinaire de Pelton le poussera à attaquer les intrus.

### Le piège

Pelton attachera Edith, à moitié évanouie, à un arbre dans une petite clairière de la gorge. Les trois loups-garous se cacheront. Pelton essaiera de voir si l'un des Investigateurs est armé ou semble être le chef du groupe, et attaquera cet individu. Les deux filles bondiront de

## LES LOUPS-GAROUS

Il en existe sans doute de différentes sortes. Les Pelton sont victimes d'un virus génétique non encore isolé à l'heure actuelle. La maladie ressemble vaguement à la rage, mais ses conséquences sont moins directement fatales et plus durables. Normalement la maladie est transmise par morsure (via la salive) et une victime qui a survécu à une attaque de loups-garous à 5 % de risques (cumulatifs) d'attrapper la maladie pour chaque point de dommage reçu. Un personnage qui a subi 5 points de dommage aura donc 25 % de chances de devenir un lycanthrope.

Des rapports sexuels entre un loup-garou et un humain non contaminé provoquent la contamination de ce dernier. Des enfants nés de cette union sont en général contaminés avant la naissance. Dans la plupart des cas ce sont des naissances difficiles où la mère succombe.

Le temps d'incubation de la maladie est d'environ un mois, puis la victime meurt dans des affres qui rappellent ceux de la rage. Si l'individu ne peut réussir un jet sous sa CONx1 sur 1D100 la maladie le mènera en quelques mois vers une mort atroce, plutôt que vers la transmutation en loup-garou. Un vaccin anti-rabique accroîtra les chances de survie jusqu'à CONx3 ou moins — cependant la victime deviendra malgré tout lycanthrope.

La victime qui a survécu aux premiers stades de la maladie est maintenant sujette à d'effroyables attaques périodiques. La première a presque toujours lieu durant une nuit de pleine lune — une certaine intensité lumineuse a plus de chances de déclencher une réaction, généralement de type épileptique. Ensuite les attaques se produiront de manière inopinée, souvent précédées d'une crise d'hystérie ; leur fréquence reste néanmoins plus ou moins mensuelle. Une vive lumière lunaire a un pouvoir certain sur le pauvre lycanthrope. Les humains qui prennent du plaisir à la transformation découvrent qu'ils peuvent apprendre à contrôler la réaction — à passer volontairement d'un état à l'autre, bien que ce contrôle soit anéanti par une grande fatigue physique ou nerveuse.

Le processus de transformation, très fatiguant, prend environ 5 minutes. Chaque transmutation dans un sens ou dans l'autre exige 5 points de magie. Elle peut se faire durant le jour ou la nuit, mais le monstre, vulnérable à ce moment-là, cherchera un endroit retiré et sombre. La transformation est presque toujours précédée d'une brève « aura » — une hallucination ou un rêve éveillé. Bien que terrifiantes, ces auras sont utiles, car elles laissent au lycanthrope le temps de s'enfuir et de se cacher.

Durant les attaques, un loup-garou retrouve l'état sauvage, comme un chien ou un humain enragé.

Les loups-garous résistent mieux aux blessures dans leur état bestial. Transformés, ils peuvent régénérer 1 point de dommage par round de combat mais ils resteront marqués et très affaiblis — souvent obligés, une fois redevenus humains de passer plusieurs jours au lit, nauséeux et chancelants. C'est pourquoi ils préfèrent ne pas être blessés du tout.

On ne sait pas pourquoi l'argent les tue. La réaction est presque aussi rapide que celle du cyanure sur un humain ordinaire. Ceci avait poussé les médecins du Moyen-Age à prescrire des boissons et des infusions de particules argentées, qui ne changèrent ni la progression ni le caractère fatal de la maladie. Le système nerveux hypersensibilisé devient peut-être sensible à une conductivité électrique accrue, à moins qu'une formation de composés argentés empoisonne intrinsèquement les échanges chimiques modifiés du lycanthrope. D'autres éléments, tels que le cobalt et le platine, ont peut-être les mêmes effets mais n'ont jamais été essayés, car ils sont relativement rares. Symboliquement, l'argent est le métal lunaire. Il est logique que l'élément qui donne sa puissance au loup-garou soit aussi celui qui puisse le détruire.

Quand un dommage est causé au loup-garou avec une arme en argent, il est opposé à la CON de la créature, comme si c'était un poison. S'il est supérieur à la CON du loup-garou, celui-ci meurt. Dans le cas contraire le loup-garou subit la moitié du dommage (cette moitié sera non régénérable). Par exemple si une balle d'acier accasionnait 15 points de dommage à un loup-garou d'une CON de 20, le monstre subirait d'abord les 15 points de dommage normalement. Puis les 15 points seraient opposés à la CON de 20 de la créature, sur la table de résistance, et cela donnerait au loup-garou 75 % de chances de résister à l'argent. Si le loup-garou résiste avec succès, l'argent lui fait subir malgré tout 8 points de dommage et son processus de régénération naturelle ne changera rien à ce dommage.

Celui qui voit un loup-garou sous sa forme bestiale perd 1D8 points de SAN à moins qu'il ne réussisse un jet sous la SAN, auquel cas il ne perd pas de SAN.

En général, et malgré les informations rassemblées, on ne peut que regretter que les recherches sur les lycantropes aient si peu avancé. □

leur cachette en même temps que Pelton ; elles ont souvent chassé avec lui et ont acquis un savoir-faire certain.

L'attaque de Pelton surviendra quand l'attention des Investigateurs est momentanément attirée par Edith, toujours vivante et attachée à un tronc d'arbre, qui crie au secours.

Après qu'un loup-garou ait tué un humain, il doit réussir un jet d'Idée (avec son INT diminuée) à moins qu'il ne soit si absorbé par son meurtre qu'il ne se nourrisse de sa victime plutôt que de chercher à d'abord tuer tous les Investigateurs ? Les loups-garous seront peut-être victorieux, mais un ou deux Investigateurs au moins devraient pouvoir s'échapper.

**Comment s'échapper**

Il n'y a pas beaucoup de chances d'échapper aux trois loups-garous dans la gorge, mais cela peut être tenté de trois façons. D'abord, les bêtes peuvent être si absorbées par leur tuerie que les personnages ne seront pas poursuivis dans la gorge. S'ils arrivent à dépasser la ferme des Pelton, ils seront si près des hommes qui cherchent le corps d'Edith que les loups-garous se retiendront d'attaquer.

Deuxièmement, ils peuvent essayer d'escalader les parois du ravin. Il faut six jets de Grimper pour atteindre le sommet ; les loups-garous n'escaladeront pas la falaise mais pourront rattraper les fuyards sur le promontoire en empruntant des chemins plus sûrs, sinon plus rapides.

Troisièmement, il se peut qu'un Investigateur ou deux bravent le Water Gap lui-même. Il fait douze mètres de large et ses courants sont rapides, mais six jets de nager réussis emmèneront un personnage en aval, jusqu'au groupe de recherche (ses bosses et ses égratignures lui feront perdre 1D6 de points de dommage).

En tous cas les loups-garous essaieront certainement d'éliminer le reste du groupe avant que l'alarme qu'ils auront lancée soit entendue. Il ne faut pas éliminer d'emblée une attaque à la pension de famille ou dans le train. Si un Investigateur en sort vivant et retourne à Washington, l'influence de Walsingham et de la famille Whittaker fera qu'une expédition punitive massive sera lancée pour éliminer le fléau une fois pour toutes. Les loups-garous recruteront certainement leurs alliés clochards, Jocko et Jack, mais ces braves hommes ont peu de chance de causer de véritables ennuis. Les détails d'une telle campagne vont au-delà de ce scénario.

## Edith

Edith Whittaker est une jeune fille protégée, absolument pas préparée à l'idée d'être enlevée et retenue pour des raisons inavouables par un groupe de loups-garous. Sa captivité s'est déroulée dans une inconscience réelle ou feinte et tout ce qu'elle peut raconter aux Investigateurs est la transformation choquante de Rafer Pelton et les vêtements grossiers de ses deux filles. Elle a été retenue dans une petite grotte à mi-hauteur du ravin, près d'une chute d'eau qui aurait étouffé les cris qu'elle aurait poussés si elle en avait eu le courage. Elle n'a pas d'autres souvenirs. Les Gardiens peuvent modifier les événements à leur gré.

Pendant sa captivité, il est possible qu'elle ait été contaminée par Pelton. Les Investigateurs peuvent la ramener à la civilisation et apprendre ensuite que des meurtres violents et mystérieux ont eu lieu près de chez elle à la pleine lune.

Si Pelton l'a mise enceinte, elle mourra en couches à condition qu'elle mène sa grossesse à terme, à moins qu'elle ne réussisse un jet sous sa CONx1 sur 1D100. A la puberté, son enfant manifestera alors le syndrome des loups-garous.

L'esprit d'Edith aura certainement été affecté par l'horrible mort de son père et les épreuves qui suivirent. Les bruits qui courront à son sujet seront d'une cruauté raffinée. Il se passera de nombreuses années avant qu'elle puisse oublier ce cruel incident. Il est possible qu'ultérieurement elle ait envie de devenir Investigatrice.

## Récompenses

Les Investigateurs survivants qui peuvent prouver qu'Edith est morte auront toute la gratitude des Whittaker et gagneront des connaissances et de l'influence dans la bureaucratie nationale. S'ils ramènent Edith vivante, la famille et ses amis s'arrangeront pour que les Investigateurs reçoivent suffisamment d'informations boursières l'année suivante pour récolter une rentabilité de 5 pour 1 sur leurs investissements, avec un capital de départ de 10 000 $ maximum.

Chaque Investigateur gagnera 15 % en Crédit.

Si la bande de loups-garous est exterminée ou dissoute, chaque Investigateur gagnera 1D3 + 3 points de SAN.

Enfin Walsingham insistera toujours pour que les survivants viennent loger chez lui lors de leurs séjours à Washington D.C. afin qu'ils s'épargnent les frais de nourriture et d'hébergement.

# Le secret de Castronegro

*Disparitions mystérieuses, atroces mutilations de bétail, rites démoniaques et dépravés défient les autorités du Nouveau-Mexique. Les Investigateurs résoudront-ils l'énigme ?*

## Introduction

Castronegro est une petite ville tranquille du Nouveau-Mexique, à environ 60 kilomètres au nord de Silver City, près de la Montagne Noire. A première vue elle ressemble à une bourgade endormie, pleine de cow-boys et de bergers endurcis, un lieu qui n'a pas changé depuis des décennies. Mais sous ce vernis, Castronegro cache un foisonnement d'activités maléfiques. Il s'y passe des choses étranges, et les localités voisines se plaignent de nombreuses disparitions et de cérémonies estivales bizarres aux pieds de certaines collines. Peut-être qu'un jour un Investigateur intrépide et courageux percera le secret de Castronegro et débarrassera la ville de son fléau. Jusque-là la petite ville endormie continuera de se putréfier sous le soleil du désert.

Castronegro est une aventure conçue pour 3 à 5 aventuriers de l'*Appel de Cthulhu* modérément expérimentés. On doit la laisser se dérouler lentement, chaque indice menant à un autre jusqu'à ce que finalement Castronegro soit sauvée ou damnée à jamais. Comme avec tous les scénarios il est fortement conseillé au Gardien de soigneusement lire l'aventure avant de la faire jouer.

## Informations pour le Gardien

Castronegro abrite un infâme sorcier de 300 ans, Bernardo de Diaz. En 1680, accompagné de sa famille et d'une autre famille corrompue, les Vilheila-Pereiras, il quitta l'Espagne pour les colonies espagnoles du Nouveau-Monde. Riche seigneur espagnol, il monta la communauté de Agua Blanca, connue plus tard sous le nom de Castronegro.

Les de Diaz et les Vilheila-Pereiras souffrirent d'une étrange dégénérescence héréditaire — résultat de mariages consanguins, de cannibalisme et de la sorcellerie la plus noire. La famille présente un grand nombre de traits inhumains dont les plus remarquables sont de longues dents (surtout les canines) ; des membres grêles et longs ; une posture voûtée ; des yeux d'un vert vif ; des pommettes saillantes ; et des cheveux de jais. Ces caractéristiques existaient avant qu'ils arrivent au Nouveau Monde mais étaient moins marquées. La plupart d'entre eux peuvent cependant passer pour des humains normaux.

En 1728 lorsque l'Inquisition était encore active, quelques soi-disant sorcières se réfugièrent à Castronegro pour échapper aux persécutions. Les deux plus renommées d'entre elles étaient Gabriella de Herrera et Alonso Garcia. D'autres familles s'installèrent à Castronegro, la plupart d'entre elles sans aucun rapport avec le surnaturel. Les Indiens, pacifiés, vinrent vivre en ville et les padres qui étaient enfin arrivés veillaient sur leurs âmes. Les De Diaz et les Vilheila-Pereiras furent peu à peu forcés de cacher leurs pratiques. Les victimes les plus difformes de la malédiction familiale s'installèrent dans le labyrinthe situé sous la Casa de Diaz, la demeure privée de Bernardo de Diaz. Les habitants de la ville et les Indiens apprirent qu'il était désastreux de s'intéresser de trop près à un de Diaz à l'air étrange, ou, la nuit, à d'étranges lumières dans la montagne. Les padres eux-mêmes furent contraints à la soumission et on leur « conseilla » de ne s'occuper que d'affaires spirituelles. Un équilibre était atteint.

Lorsque les Etats-Unis conquirent le Nouveau Mexique, la famille de Diaz devint simplement Diaz. A l'heure actuelle Castronegro est une ville d'environ 600 habitants si l'on compte les ranchs des alentours et les petites propriétés des Apaches. Environ

**LES DISPARITIONS MYSTERIEUSES DEROUTENT LE SHERIFF**

La police du sud-ouest du Nouveau Mexique est mystifiée par une suite de disparitions n'ayant rien à voir entre elles.

Le 28 septembre Joaquin Vilheila-Pereira, originaire de Castronegro, n'a pas regagné sa chambre de l'Hôtel Ermitage de Silver City, laissant derrière lui tous ses biens. Les autorités n'écartent pas l'hypothèse d'un meurtre, mais elles n'ont ni suspect ni indices.

Le plus surprenant est qu'il s'agit de la 3e disparition en moins d'un mois. Le 16 septembre le Dr William Godfrey, éminent professeur de psychologie à l'Université du Nouveau Mexique d'Albuquerque était porté disparu ; on avait perdu sa trace entre Silver City et Las Cruces. Le 18, un voyageur venu de Boston, un certain Mr David Lane ne regagne pas sa chambre louée au centre ville de Silver City. Les deux disparitions restent inexpliquées.

30 % des habitants de la ville sont des Diaz ou des Vilheila-Pereiras. Le reste se compose de citadins ordinaires du Nouveau Mexique dont un bon nombre est de descendance espagnole ou indienne.

Quant les Investigateurs arrivent à Castronegro les choses peuvent devenir un tantinet plus dangereuses. Il est possible cependant qu'ils réussissent à découvrir les secrets les plus simples de Castronegro et à dévoiler finalement le passé caché de Bernardo de Diaz. Leur but ultime dans cette aventure est de détruire Bernardo de Diaz et de s'échapper de la ville.

## Les disparitions près de Silver City

L'aventure commence un 1er octobre (l'année dépend du Gardien). L'un des Investigateurs remarquera deux articles bizarres de l'Associated Press dans le journal local.

Pour impliquer un peu plus les Investigateurs dans cette petite énigme le Gardien fera en sorte que l'un d'eux (de préférence un professeur) connaisse le Dr Godfrey. Il y a suffisamment de mystère alentour pour attirer n'importe quel Investigateur au sang chaud. Si cela s'avère nécessaire le Gardien fera en sorte que l'un des Investigateurs soit chargé par la famille de David Lane de retrouver ce dernier.

Tout est prêt maintenant pour les Investigateurs à qui on laisse un certain temps pour effectuer des recherches et trouver des indices. Suit une liste des indices les plus marquants sous cinq titres différents : Dr William Godfrey, David Lane, Joaquin Vilheila-Pereira, la ville de Castronegro, et les massacres de bétail. Les Investigateurs auront besoin de se rendre au Nouveau Mexique pour mener leur enquête. Chaque Investigateur ne peut pas s'intéresser à plus d'un indice par jour — et même bien moins s'il tient à effectuer un bon voyage à travers le pays.

**LE MYSTERE DU BETAIL MORT CONTINUE**

Dans l'épisode le plus récent de cette tuerie de bétail au Nouveau Mexique, Charles Dexter, propriétaire d'un ranch près de la petite ville isolée de Flourine, a perdu 92 bêtes entre le 8 et le 9 septembre. C'est la plus grosse perte attribuée aux invisibles « Massacreurs de bétail ».

Les bêtes étaient éparpillées sur les terres de Mr Dexter, toutes avaient la langue arrachée et bien souvent d'autres marques de violences.

Très affecté par cette macabre découverte, Mr Dexter a vendu son ranch et s'est exilé en Europe. Avant de partir il a déclaré : « Je suis presque certain de savoir qui a massacré mon troupeau. Je ne suis pas un lâche mais je n'ai aucun désir d'avoir des rapports avec eux. Je quitte ces lieux pour de bon ». Il dit aussi qu'il préparait son départ depuis plusieurs mois, mais la récente catastrophe l'a poussé à partir immédiatement.

Depuis deux ans, d'occasionnelles mutilations de bétails avaient eu lieu dans les ranches de la région, mais on ne déplorait pas plus d'une ou deux bêtes tuées par mois. Ce récent événement semble être le signal d'une possible recrudescence de ces tueries, étrange chapitre de l'histoire du Sud-Ouest américain.

## Le Dr William Godfrey

Les Investigateurs apprendront au domicile du Dr Godfrey à Albuquerque qu'il n'était pas rentré depuis deux jours lorsque sa logeuse a appelé la police. Celle-ci, une certaine Mrs Baines, décrit Mr Godfrey comme un homme à la cinquantaine énergique.

Légèrement chauve, il avait un peu de brioche et portait des lunettes cerclées d'or.

Si l'un des Investigateurs réussit un jet de dés de Communication approprié (le nombre requis est choisi par le Gardien) la logeuse permettra au groupe de visiter la maison. Il y a plusieurs objets intéressants dans son bureau, et pour les trouver il faudra réussir un Trouver Objet Caché : un manteau avec un ticket de train pour Silver City (Nouveau Mexique) dans une poche ; un revolver calibre 38 chargé dans le tiroir du bureau ; un exemplaire du livre *Cultes Sans Noms* (édité chez Golden Goblin Press) caché parmi plusieurs autres ouvrages sur la petite étagère derrière le bureau. Un personnage qui trouve cet objet et prend le temps de l'examiner, remarquera une étiquette au dos du livre ainsi rédigée : « La Tombe/100 $ ». On ne trouve pas d'autres objets intéressants dans la maison du Dr Godfrey.

Une conversation avec les collègues du Dr Godfrey à l'université révélera que le Docteur était considéré comme un investigateur de l'occulte tout autant qu'un professeur de psychologie et référence sera faite à son étude des croyances superstitieuses parmi les Apaches et les vieux Espagnols de la région.

Le commissariat de police se fait un plaisir de communiquer aux Investigateurs tout ce qu'ils veulent savoir au sujet de la disparition du Dr Godfrey. Ils préféreraient travailler sur des affaires plus importantes, comme des cambriolages, des fusillades et des vols de voiture. Toutes les informations qui suivent sont disponibles au commissariat de police et se révéleront justes si les Investigateurs font l'effort de les vérifier. Le Dr Godfrey s'est rendu trois fois à Silver City avant sa disparition et chaque fois il y est resté quinze jours. La dernière fois il a passé la nuit chez un ami avant de partir et le matin ses amis l'accompagnèrent à la gare et confirment qu'il est bien parti. Cependant il n'est jamais arrivé à Albuquerque. Sa logeuse a appelé la police deux jours plus tard.

Les Investigateurs qui furètent un peu plus longtemps pourront retrouver le contrôleur de service du train de Silver City (ce ne sera pas facile et il faudra au moins un jet de dés de Chance de la part des Investigateurs, plus toute autre activité ou jet de dés requis par le Gardien). Si on « aide » un peu le contrôleur (ce qui implique au moins 10 $ d'encouragement), il se rappellera du professeur. Pour lui c'est un gros homme âgé à lunettes. Il se souvient que le professeur lui a demandé des renseignements sur le bus qui va de Silver City à la petite bourgade de Castronegro. Autant qu'il s'en souvienne, c'était le 14 septembre. Le professeur était en compagnie de deux types étranges, à l'évidence des garçons de ferme ou des paysans. Il suppose que c'étaient des frères ou au moins apparentés car ils avaient vraiment un air de famille. Sans leurs yeux verts qui brillaient il les aurait pris pour les Indiens, à cause de leurs cheveux noirs et de leurs pommettes saillantes. Il semble se rappeler que le Dr Godfrey ce jour-là lui était apparu hébété ou peut-être même ivre.

## David Lane

Dans la chambre de David Lane dans Hyde Street, les Investigateurs apprendront que Lane a été kidnappé de toute évidence le 18 septembre. Tous ses bagages sont restés dans la chambre. La logeuse décrit Lane comme un jeune homme blond aux yeux bleus, à l'air un peu absent.

Si l'un des Investigateurs peut séduire la logeuse à l'aide d'une compétence Communication appropriée (c'est au Gardien de décider

de laquelle) elle montrera la chambre de Lane au groupe. La plupart des objets intéressants ont été confisqués par la police, sauf une pièce à conviction qui a été oubliée. Les Investigateurs la trouveront avec un jet d'Idée réussi combiné avec un Trouver Objet Caché réussi (les deux jets doivent être effectués par le même Investigateur). C'est une enveloppe ouverte qui fait office de marque page dans un roman populaire que Lane avait laissé sur sa table de nuit. Elle est adressée à David Lane à son adresse de Hyde Street. Au dos de l'enveloppe est inscrit un nom et une adresse : Père Alonso Vilheila-Pereira, Chapelle Castronegro, Castronegro. La lettre elle-même est introuvable.

Au bureau du sheriff de Silver City, les Investigateurs peuvent apprendre que la police croit à un meutre. Avec un jet de dés réussi en Discussion l'Investigateur peut découvrir que la police a trouvé des traces dans la poussière près de la fenêtre de Lane peu après sa disparition. Une double empreinte provenait de chaussures de la même pointure que celle de Lane ; une autre double empreinte provenait d'épaisses bottes aux talons marqués d'une croix ; une troisième paire d'empreintes était celle de larges pieds nus. Des voisins de Lane ont dit avoir vu deux individus louches rôder dans Hyde Street toute la journée du 17 septembre. Ils avaient tous deux le teint mat, des cheveux noirs, de mauvaises dents et étaient vêtus d'habits (mal) taillés dans une grossière toile. L'un deux était chaussé d'un paire de lourdes bottes de cuir. Le commissariat de police peut aussi donner aux Investigateurs l'adresse de Lane à Boston.

A sa résidence de Boston (ou par courrier aérien) les parents de David Lane peuvent être questionnés. Un jet sous la Discussion ou l'Eloquence réussi est nécessaire pour que les parents parlent ou laissent entrer les Investigateurs (ou qu'ils répondent aux lettres qui leur sont envoyées).

Aisés, les Lane habitent une modeste maison près de Beacon Hill. Leur fils était à Albuquerque depuis quelque temps et avait l'intention de visiter une petite ville appelée Castronegro pour étudier d'étranges rumeurs que lui avaient transmises des Apaches de la région. Dans ses lettres il semblait passionné par ce qu'il appelait « une évolution à l'envers » ayant des rapports avec l'occulte. En route, il avait l'intention de passer quelques semaines à Silver City pour voir un de ses amis, Adam Little. David était très intéressé par l'occultisme scientifique.

A Silver City les Investigateurs peuvent rendre visite à Adam Little si un membre du groupe réussit un jet sous la Discussion ou l'Eloquence. Adam Little est un vieil érudit bossu qui se méfie des Investigateurs. Il semble nerveux. Il se contentera de dire aux Investigateurs que l'intérêt de Lane pour l'occulte l'a emmené trop loin, et que ses connaissances sont parvenues à des oreilles méfiantes.

## Joaquin Vilheila-Pereira

Dans la chambre de Joaquin Vilheila-Pereira à l'hôtel Ermitage de Silver City, les Investigateurs ne trouveront pas grand-chose d'intéressant. Ses affaires ont été emmenées par la police qui les a fouillées puis remises à sa famille à Castronegro. Si le propriétaire de l'hôtel est interviewé, il se souviendra que Joaquin Vilheila-Pereira était un jeune homme à l'air sournois, au teint pâle, aux yeux verts brillants et aux cheveux noirs.

Au bureau du sheriff de Silver City les Investigateurs obtiendront plus d'information avec un jet de dés sous l'Eloquence ou le Droit réussi. On leur dira que les adjoints du sheriff n'ont rien trouvé d'intéressant parmi les affaires de Joaquin, qui ont été récupérées deux jours après sa disparition par son oncle, Philip Vilheila-Pereira, un homme grand, d'une trentaine d'année, aux yeux verts et aux cheveux noirs.

## Castronegro

Aux archives de n'importe quel journal important de Silver City ou d'Albuquerque, n'importe quel Investigateur qui fait un jet de dés Bibliothèque réussi trouvera plusieurs articles sur la ville de Castronegro, articles qui datent de plus de trente ans. Ils font tous état de la disparition d'enfants en bas âge dans la région de Castronegro. Ces disparitions furent d'abord attribuées aux Indiens non encore pacifiés mais peu à peu les Apaches furent mis hors de cause et le mystère resta entier. Un autre raconte la disparition en 1892 d'un habitant de Castronegro alors qu'il visitait Albuquerque. Ce cas ressemble à celui de Joaquin Vilheila-Pereira. Les autres articles sont datés de 1890, 1898, 1902 et 1918. Dans celui de 1898, un habitant de Castronegro, Bernardo Diaz est mentionné comme suspect n° 1, mais on ne dit pas s'il fut arrêté.

A la bibliothèque de l'université du Nouveau Mexique à Albuquerque, un Investigateur qui réussit un jet de dés Bibliothèque peut trouver les informations ci-dessous sur l'histoire de Castronegro :

### Histoire de Castronegro

Castronegro est une petite ville du Nouveau Mexique, située à 65 kilomètres au nord de Silver City, à 8 kilomètres à l'est de la rivière Gila. La gare la plus proche est à Silver City.

Castronegro fut fondée en 1680 par un riche noble espagnol du nom de Bernard de Diaz. Sa famille et une autre, les Vilheila-Pereira, venaient d'Espagne. A l'origine le nom de la ville était Agua Blanca mais il devint Castronegro au début du XVIIIe siècle pour une raison inconnue.

En 1728, pendant la suppression par l'Inquisition de la franc-maçonnerie madrilène, de nombreux réfugiés espagnols s'installèrent à Castronegro.

La ville ressemble beaucoup à ce qu'elle était lorsqu'elle fut fondée il y a plus de 200 ans. Elle a environ 600 habitants et le seul lien de la ville avec le monde extérieur est le bus hebdomadaire de Silver City ; les lignes téléphoniques n'ont pas encore été installées. C'est un exemple pittoresque de l'Amérique espagnole.

A la gare de Silver City les Investigateurs peuvent apprendre qu'un ticket de bus pour Castronegro coûte 25 cents. Le bus part tous les mardis matin et met deux heures pour atteindre Castronegro. Il revient le lendemain matin.

## Mutilations de bétail

Si les Investigateurs essaient d'y voir plus clair en ce domaine, ils n'auront que peu d'aide. Le commissariat de police d'Albuquerque n'a quasiment aucune information sur les massacres et la police suggère aux Investigateurs d'aller voir les sheriffs locaux. Mais dans tous les comtés du sud-ouest du Nouveau Mexique on leur racontera la même histoire. Les sheriffs ne seront pas très contents de parler aux Investigateurs et ne les laisseront pas regarder leurs dossiers. Si on les harcèle (jet de dés réussi en Droit ou Discussion) ils donneront les noms de quelques propriétaires de ranchs qui ont perdu du bétail.

Charles Dexter est pour le moment en Europe et ne rentrera pas avant au moins un an. Ses employés ont tous reçu leurs gages et ont tous sans exception quitté le Nouveau Mexique sans laisser d'adresse.

Si les Investigateurs prennent la peine d'interroger les propriétaires de ranchs de la région presque tous admettront avoir perdu « une génisse ou deux ». Si les Investigateurs essaient de faire un compte un peu plus précis des pertes, les propriétaires (et leurs employés) ne diront plus rien. Ils ont vraiment été effrayés par les massacres de vaches et n'ont aucune idée de leur cause. Si on leur pose directement des questions sur Castronegro, les fermiers seront plus qu'étonnés — « ce n'est pas la ville la plus agréable au monde, mais je ne pense pas que les tueurs de bétail viennent de là ».

## Arrivée à Castronegro

Quand le bus arrive à Castronegro le chauffeur fera aux Investigateurs (ses seuls passagers) une brève description de la ville. Il montrera l'hôtel Herrera (seul endroit en ville où l'on peut louer une chambre) ; le club privé « The Changeling » (si un Investigateur a l'air d'être un fonctionnaire le chauffeur n'en dira pas plus, mais si tous semblent être des hommes du monde, il laissera entendre que le club est un bar clandestin — et c'en est un) ; il montrera aussi la Chapelle Castronegro, la seule église de la ville. Si les Investigateurs manifestent un intérêt quelconque pour l'occulte ou le mystique, il leur montrera « La Tombe », une librairie et la Bibliothèque de Castronegro dont on dit qu'elle renferme de nombreux documents très peu chrétiens. Puis il montrera la Casa de Diaz, un grand bâtiment construit sur une colline à environ un kilomètre au nord-ouest de la ville. Construit au XVIII^e siècle par le fondateur de la ville, il est toujours habité par son descendant direct, Bernardo Diaz VI. Le chauffeur dira en essayant nerveusement de plaisanter, que Bernardo est la raison principale pour laquelle les voyageurs ne restent pas longtemps à Castronegro — Bernardo dirige la ville, et n'aime pas beaucoup les étrangers.

Si les Investigateurs arrivent à Castronegro en automobile ou par d'autres moyens de transport, le Gardien devra s'assurer que d'une manière ou d'une autre, ils aient la description que l'on vient de donner de la ville. Ce pourra être une conversation entendue par hasard à Silver City.




## Les Investigateurs attirent l'attention

Une fois que les Investigateurs commencent à poser des questions à divers habitants et sondent les affaires de la famille Diaz, ils attireront l'attention de deux côtés. Le commissaire Fred Garcia leur rendra visite et leur conseillera de ne pas faire de vagues, et de mystérieux inconnus leur tireront dessus.

Le commissaire Fred Garcia (un lointain parent du fugitif Alonzo Garcia) déteste avoir à régler des problèmes. Si quoi que ce soit se passe, il blâmera les Investigateurs. Après les coups de fusil il leur demandera de quitter la ville. S'ils insistent pour rester, il s'assurera qu'ils ne sont pas armés et leur interdira tout port d'arme durant leur séjour. Il voudra les fouiller, eux et leurs chambres, après chaque fusillade. Si l'un des Investigateurs est touché il arrêtera de les harceler et ouvrira une enquête.

**Fred Garcia**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 16 | CON 11 | TAI 13 | INT 9 | POU 11 |
| DEX 15 | APP 12 | EDU 8 | SAN 45 | PVie 12 |

COMPETENCES : Droits 65 %, Premiers soins 45 %, Ecouter 50 %, Trouver Objet Caché 30 %, Baratin 45 %, Revolver calibre 45, 60 %.

Si l'un des villageois est attaqué ou si la grange Shephard saute, il arrêtera les Investigateurs pour ce crime. S'il a besoin d'aide, il enverra quelqu'un chercher le sheriff de Silver City.

Il y aura en moyenne un coup de feu par jour si les Investigateurs s'aventurent à l'extérieur de l'hôtel. Le coup viendra toujours de loin et aura 10 % de chances de toucher quelqu'un. La balle en ce cas fera un dommage de 2D6 + 3 points. Il n'y aura aucune trace de l'assaillant lorsque les Investigateurs se lanceront à sa poursuite.

Les services du Dr Carlos Vilheila-Pereira sont à la disposition de tous ceux qui auraient besoin de soins médicaux.

## L'enquête

Pour faciliter le travail du Gardien, Castronegro a été divisé en 10 sections principales. Elles sont données dans l'ordre dans lequel la plupart des groupes vont les visiter pour leurs recherches. Chaque endroit rapproche les Investigateurs du secret final, et doit ajouter un peu plus au suspense.

## L'hôtel Herrera

C'est le seul endroit où l'on puisse se loger à Castronegro. Il en coûte 2$ par jour, y compris les repas. C'est un bâtiment au moins centenaire, à un étage. Le rez-de-chaussée contient un salon rudimentaire, une salle à manger, la réception, une cuisine et le logement du propriétaire. Le premier étage est composé d'une douzaine de pièces : 2 pour les employés (une femme de ménage et un cuisinier) ; 2 occupées par des fermiers apaches venus en ville vendre leurs produits ; 1 occupée par James Whitlock, l'homme à tout faire et l'ivrogne de la ville et 7 chambres vides pour les clients. Chacune contient un lit, un petit coin salon (avec une table et deux chaises), une salle de bains (avec une baignoire) et une fenêtre avec une belle vue.

Le propriétaire s'appelle Juan Herrera (un descendant de Gabriella de Herrera, la sorcière qui s'est réfugiée à Castronegro en 1728). Il est blond et grand et a une petite trentaine. Il est honnête, mais en sait assez sur ce qui se passe pour savoir garder sa langue. Il aidera les Investigateurs à trouver leur chemin, leur indiquant où se trouve le bureau de tabac Vilheila-Pereira ; « The Changeling », un club-pas-si-privé-que-cela dont on devient membre pour 5$ et qui (si



Le magasin d'occultisme « La Tombe ».

les Investigateurs ont l'air d'hommes du monde) sert de l'alcool à l'occasion ; la bibliothèque de Castronegro et la Chapelle de Castronegro. Si les Investigateurs montrent de l'intérêt pour l'occulte, il leur indiquera une excellente boutique, « La Tombe » et fera remarquer que c'est un véritable joyau, surtout dans une si petite ville.

Juan Herrera ne sait rien du Dr Godfrey ni de David Lane, et si on lui parle de Joaquin Vilheila-Pereira il ne pourra qu'envoyer les Investigateurs vers le magasin de l'oncle de Joaquin, le bureau de tabac (voir section le Bureau de Tabac). Juan Herrera parle un mauvais espagnol et un excellent anglais, et ses manières sont brusques et nerveuses. Suivent ses caractéristiques :

*Juan Herrera*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 13 | CON 14 | TAI 14 | INT 14 | POU 12 |
| DEX 12 | APP 10 | EDU 11 | SAN 50 | PVie 14 |

**COMPETENCES :** Comptabilité 30 %, Histoire 20 %, Ecouter 60 %, Trouver Objet Caché 35 %, Marchandage 40 %, Matraque 35 %.

Une fois que les Investigateurs s'avancent dans le scénario, il se peut qu'ils fassent d'étranges expériences à l'hôtel. Après avoir visité plusieurs autres lieux, ils seront remarqués par Bernardo Diaz qui créera des envoyés surnaturels qu'il utilisera contre eux. Chaque nuit un Investigateur perdra 1 point de SAN à cause de ses horribles rêves de la nuit précédente. Il ne se rappellera ces cauchemars que s'il réussit un jet sous son INTx1 sur 1D100. Il se rappellera alors avoir vu d'étranges choses velues à moitié humaines, aux yeux verts brillants qui dansaient de manière obscène autour d'un étrange obélisque de pierre (identique à celui décrit dans la section L'obélisque). Si les investigateurs persistent, ils entendront chaque nuit d'étranges grattements et crissements à leur porte et d'horribles visages blêmes apparaîtront à leur fenêtre. Ces visages ne seront visibles que du coin de l'œil et s'évanouiront si on cherche à les voir de plus près. Les Investigateurs ne réussiront pas non plus à savoir d'où viennent les grattements. La nuit suivant les premiers grattements, un Investigateur sera enlevé dans sa chambre. Sans aucun bruit il s'évanouira d'un coup, laissant toutes ses affaires derrière lui. Si tous les Investigateurs ont fermé leur porte cela n'arrivera pas, mais les grattements continueront. Si les Investigateurs n'avaient pas fermé leur porte, permettant ainsi le kidnapping, les grattements cesseront durant quelques jours. Si les autres Investigateurs continuent de fouiner, les grattements recommenceront. Si une enquête est menée, personne dans l'hôtel n'admettra avoir remarqué quoi que ce soit d'anormal.

## LA TOMBE

« La Tombe » est un bizarre petit magasin consacré à l'occultisme et qui déborde d'objets étranges. Dans la vitrine, à côté d'une statue d'un démon-gardien de temple balinais on lit sur une plaque : « La Tombe : Propriétaire Filipo Diaz » écrit en lettres gothiques peintes à la main. Quand les Investigateurs pénètrent dans le magasin il n'y a personne. Filipo Diaz entrera subrepticement et les surprendra en train d'examiner un article. Les objets intéressants abondent. Les Investigateurs seront probablement surpris qu'une boutique d'occultisme, que l'on ne trouve traditionnellement que dans les grandes

villes, puisse survivre dans une aussi petite ville. Il est aussi plutôt étrange qu'il y ait si peu d'objets d'art indigènes et de figurines de culte, si l'on considère qu'on est en plein Nouveau Mexique. Parmi la multitude d'objets, pour la plupart des livres, six articles ou ensembles d'articles sont particulièrement intéressants — un jet de dés pour Trouver Objet Caché doit être effectué pour chacun d'eux.

1) Une collection de six étranges petites statuettes païennes. Elles font environ chacune 15 centimètres de haut et sont taillées dans une pierre verdâtre et lisse. Un Investigateur réussissant un jet de dés Archéologie ou Occultisme reconnaîtra des antiquités orientales. Un personnage réussissant un jet de dés Mythe de Cthulhu fera le lien entre le format, la pierre et le légendaire plateau de Leng, lieu préhistorique où les créatures de légende étaient censées se mêler à l'humanité. Les statuettes sont vendues 50$ chacune.

2) Un cylindre d'enregistrement. Il s'agit d'un petit cylindre de métal couvert d'une mince pellicule de cire, tels qu'on les utilisait à la fin du XIX^e siècle et au début du XX^e siècle pour enregistrer les sons. Il ne peut être écouté que sur un phonographe à cylindre (qui sont tombés en désuétude dans les années 20, bien qu'en cherchant un peu on puisse en trouver encore quelques exemplaires). Le magasin n'a pas de phonographe à cylindre. Si les Investigateurs achètent l'enregistrement et l'écoutent, ils se rendront compte que le cylindre est l'enregistrement d'un chant étrange produit par une voix ou plutôt un bourdonnement à l'évidence non-humain. La première fois qu'on l'entend on perd 1D3 points de SAN. L'enregistrement vaut 100$. Un phonographe à cylindre peut être déniché à Albuquerque pour 20$.

3) Une étrange statuette : un être ressemblant à un rat qui se tient sur ses pattes de derrière. En argile rouge cuit, elle fait environ 30 cm de haut. Elle est extrêmement bien finie et détaillée. Le visage du rat a des traits étonnamment humains et la première fois qu'on le regarde, il en coûte 1 point de SAN à moins qu'un jet sous la SAN soit réussi. Un personnage qui réussit un jet sous son Mythe de Cthulhu se rappellera que cet être appartient à une des races mineures. L'objet vaut 25$.

4) Un petit calice d'argent. D'environ 15 cm de haut, il est décoré de dessins compliqués. Il coûte 100$.

5) Un vieux livre en latin, sans titre. C'est un guide du cannibalisme abondamment illustré d'images horriblement détaillées. Le livre coûte automatiquement 1D6 points de SAN. Le feuilleter et regarder les images coûte 1D3 points de SAN. L'ouvrage vaut 80$.

6) Un recueil de poèmes intitulé *Le Baiser de l'Ange Noir*. Il est rempli d'allusions au Mythe de Cthulhu mais sans être trop spécifique. Le livre coûte 1D3 points de SAN et donne au personnage + 1 % en connaissance de Mythe de Cthulhu. Il coûte 20$.

Le propriétaire de La Tombe, Filipo Diaz est un vieil homme grand et émacié, aux yeux verts et aux cheveux gris. Il a un sourire moqueur et amusé qui est agaçant. Il vendra n'importe quel article du magasin aux Investigateurs, mais soulignera que c'est à leurs propres risques. Si on lui pose des questions sur ses affaires ou sa clientèle il déclarera seulement qu'il vend surtout par correspondance.

*Filipo Diaz*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 7 | CON 6 | TAI 16 | INT 16 | POU 14 |
| DEX 12 | APP 10 | EDU 14 | SAN 0 | PVie 10 |

**COMPETENCES :** Lire le Latin 70 %, Lire l'Arabe 60 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Histoire 70 %, Bibliothèque 60 %, Occultisme 60 %, Éloquence 60 %.

**SORT :** Terrible malédiction d'Azathoth

Bien que Filipo Diaz vende de menus objet à divers occultistes pour garder son magasin ouvert, son véritable but est de fournir à Bernardo Diaz les articles et les artefacts dont il a besoin. Filipo reçoit ces objets par l'intermédiaire de contacts (à la fois ceux de Diaz et de Vilheila-Pereiras) dans le monde entier.

## Le Bureau de Tabac Veilheila-Pereira

C'est un petit magasin géré par Philip Vilheila-Pereira, l'oncle de Joaquin. En y entrant, la première chose que les Investigateurs remarqueront sera probablement un ensemble de cinq petites statuettes païennes de Leng, identiques à celle de La Tombe. A part cela rien ne sort de l'ordinaire.

Philip Vilheila-Pereira est un homme grand, d'une trentaine d'années, aux cheveux noirs et aux yeux verts. Si on lui parle de son neveu il dira que le jeune homme était la honte de la famille et qu'il a mérité ce qui lui est arrivé. Puis il se tournera et murmurera quelque chose en sourdine. Si un Investigateur réussit un jet d'Ecouter, il entendra que Philip marmonne que son neveu n'était même pas digne d'être enterré dans le caveau de famille, ce qui implique qu'il le croit mort. Philip était le tuteur de Joaquin, ses parents étant décédés lorsqu'il était encore jeune. Si les Investigateurs insistent pour obtenir des détails il suggèrera soit qu'ils lui achètent quelque chose et partent, soit tout simplement qu'ils partent.

*Philip Vilheila-Pereira*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 12 | CON 11 | TAI 15 | INT 14 | POU 13 |
| DEX 12 | APP 12 | EDU 13 | SAN 15 | PVie 13 |

**COMPETENCES :** Comptabilité 50 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Marchandage 30 %.

## « The Changeling »

C'est la taverne locale. Une vieille construction qui a l'air d'avoir près de 150 ans. Elle n'a qu'un rez-de-chaussée, qui contient le bar, 12 tables, une arrière-salle et une cave pour garder les boissons au frais. C'est officiellement un « club privé » mais tout un chacun peut y pénétrer en payant 5$ à l'entrée. Les clients habituels entrent gratuitement. C'est un lieu de rencontres où l'on trouve aussi bien le citadin moyen que de temps à autre un Vilheila-Pereira ou un Diaz. Bien qu'on soit en pleine prohibition le Changeling propose sa marchandise ouvertement. Les inspecteurs du gouvernement ont été soit menacés, soit achetés.

Le propriétaire du Changeling est Gilberto Diaz, un homme grand aux cheveux noirs, aux traits plutôt indiens, et aux yeux d'un vert brillant. Il est hospitalier, mais sera plutôt distant vis-à-vis des Investigateurs. Il ne leur dira mot sur quoi que ce soit qui touche aux disparitions et aux massacres de bétail. Si l'on insiste avec brusquerie, il tournera simplement le dos et essuiera ses verres.

*Gilberto Diaz*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 14 | CON 12 | TAI 16 | INT 13 | POU 12 |
| DEX 12 | APP 8 | EDU 8 | SAN 20 | PVie 13 |

**COMPETENCES :** Chimie 10 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Ecouter 70 %, Discussion 30 %, Brasser de la Bière 90 %.

On trouve aussi dans la taverne un personnage du nom de James Whitlock, l'ivrogne du village. Il est petit, râblé, ses cheveux châtains ne sont pas coiffés et il porte une barbe de plusieurs jours. Il a 40 ans mais en fait presque 60. Il boit comme un trou à cause de ce qu'il a vu et de ce qu'il a fait avant que son sens de l'horreur le force à s'arrêter. Après quelques verres et un jet de dés Discussion ou Eloquence réussi, il marmonnera quelques phrases contenant des informations utiles pour les Investigateurs.

Il prétend savoir que les disparitions à Silver City et aux alentours étaient des « sacrifices par des vieux mecs de la clique de Castronegro. Y a encore des lumières et des danses dans les collines. Si vous y allez une nuit qui faut pas, vous entendrez des cris et des hurlements. Et c'est pas des mômes qui s'amusent. J'ai tout vu — et *j'ai vu ce qui sort avec eux de la Grange Shephard.* J'sais qu'vous m'croyez pas. Vous vous en foutez. Vous savez rien. Montez donc jusqu'à la Grange Shephard et on verra c'que vous direz. Allez jeter un œil sur le vieux caveau des Diaz. Vous verrez alors que j'dis pas que des conneries d'ivrogne ».

*James Whitlock*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 8 | CON 6 | TAI 13 | INT 12 | POU 12 |
| DEX 8 | APP 8 | EDU 10 | SAN 20 | PVie 10 |

**COMPETENCES :** Mythe de Cthulhu 5 %, Trouver Objet Caché 40 %, Suivre une Piste 50 %, Se Cacher 60 %.

## La Bibliothèque de Castronegro

C'est un des rares bâtiments en bois de la ville. Assez moderne il n'a pas plus de 20 ans et a été construit grâce à des fonds obtenus par une bourse Andrew Carnegie. L'étrange vieux bibliothéquaire qui s'en occupe s'appelle Efraim Diaz. Au rez-de-chaussée se trouvent la réception, six salles de lecture, un index, et des rayonnages pleins de livres. L'étage est entièrement consacré aux livres.

A l'intérieur de la bibliothèque on peut trouver les renseignements suivants. Chaque information requiert un jet de dés Bibliothèque.

1) Une histoire de Castronegro identique à celle de la bibliothèque de l'université à Albuquerque.

2) Une histoire de la région de Castronegro avant l'implantation de la ville. Beaucoup de conjecture et peu de faits mais un chapitre parle d'une tribu d'Indiens n'ayant apparemment aucun lien avec les Apaches, les Comanches, les Zuni et les Navajo qui habitaient la région jusqu'à quelques décennies avant l'arrivée des Espagnols. Ces Indiens avaient érigé au moins un monolithe de pierre et les noms de leurs dieux représentèrent pendant des siècles une malédiction pour les tribus environnantes. Ces dieux avaient pour nom Niurab et Yohoso. Cette tribu fut exterminée par les Navajo vers 1650. Elle n'a laissé que de rares reliques, mais on peut encore trouver quelques-unes de leurs pierres dans les collines sauvages autour de Castronegro.

3) Une histoire des lignées familiales de Castronegro. Les parties les plus intéressantes concernent les arbres généalogiques des familles de Diaz et Vilheila-Pereira, qui remontent aux premiers colons de 1680. Bien que d'autres familles soient arrivées depuis, il est évident que la population de la ville est constituée pour 30 % de Diaz et de Vilheila-Pereira. En réussissant un jet d'Idée, un Investigateur se rendra compte qu'il y a quelque chose d'assez intéressant dans la lignée de Bernardo Diaz : environ tous les 40 ans, à partir de 1730, naît un nouveau Bernardo Diaz (p. ex. Bernardo Diaz II naît en 1731, Bernardo III en 1769, Bernardo IV en 1812, Bernardo V en 1850, et l'actuel Bernardo VI en 1891). Vingt ans environ après la naissance d'un Bernardo, son précédesseur mourait. Le Bernardo Diaz actuel aurait un peu plus de trente ans. Le Bernardo précédent est mort en 1910.

4) Une liste des enfants disparus depuis un siècle à Castronegro et dans les villes environnantes. Cette liste plutôt macabre compilée grâce à plusieurs sources, y compris beaucoup de bouche à oreille, indique qu'au moins 200 enfants sont portés manquants. Ceci ne prend pas en compte les enfants non déclarés manquants, comme par exemple dans les familles indiennes.

5) Un rapport sur les bétails morts. Les massacres de bétail ont commencé 6 ans auparavant et continuent au rythme de une ou deux vaches par mois pour chaque grand domaine du sud-ouest du Nouveau Mexique — excepté pour le malheureux Charles Dexter.

Le bibliothéquaire, Efraim Diaz, est un vieil homme bossu aux cheveux gris et aux yeux verts. Il est poli et obligeant, mais dégage une désagréable odeur corporelle de moisi. Si on lui parle des disparitions à Silver City ou de livres occultes dans la bibliothèque il dit ne rien savoir. Un Investigateur qui réussit un jet de dés pour Trouver Objet Caché remarquera que la deuxième salle de lecture du rez-de-chaussée est pleine de vieux livres. Un jet de dés réussi d'Occultisme identifiera de nombreux ouvrages, même à distance : ce sont des ouvrages occultes très connus. Un panneau « privé » est apposé sur la porte de cette pièce, et Efraim aura vite fait de la fermer à clé si les Investigateurs s'y intéressent, murmurant que ces livres viennent d'arriver et ne sont pas encore répertoriés.

*Efraim Diaz*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 8 | CON 6 | TAI 13 | INT 18 | POU 16 |
| DEX 12 | APP 7 | EDU 16 | SAN 0 | PVie 10 |

**COMPETENCES :** Lire le Latin 90 %, Lire l'Arabe 80 %, Lire l'Allemand 70 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Bibliothèque 100 %, Occultisme 80 %, Discussion 60 %.

**SORT :** Flétrissement

**La Bibliothèque de Castronegro**

Si les Investigateurs essaient de s'introduire de nuit dans la bibliothèque, la serrure sera relativement facile à crocheter. Il faut un jet en Mécanique pour l'ouvrir. Si Efraim a fermé à clé la porte de la pièce « privée » il faudra aussi la crocheter ou la forcer (elle a une FOR de 20).

Dans cette pièce mystérieuse se trouvent des piles de vieux livres sur l'occultisme, comme le *Liber Ivonis, Prodiges dans la Canaan de la Nouvelle Angleterre* et un guide du cannibalisme sans titre, en latin (cf. le magasin La Tombe pour des détails sur cet ouvrage).

## La chapelle Castronegro

C'est un grand bâtiment au haut clocher. Avec ses vitraux, elle ressemble à une église romane catholique espagnole, mais elle a un parfum d'insalubrité qui fait que la plupart des bons catholiques vont à la messe à 30 kilomètres à l'est, à Mogollon. Les Investigateurs devraient être frappés que dans une ville de 600 habitants il n'y ait qu'un seul lieu de culte.

A l'intérieur, la chapelle est sinistre et silencieuse. On dirait que les gens du coin ne la fréquentent pas beaucoup. Dans l'entrée un escalier ouvert mène au clocher. Sous les cloches, une salle hexagonale aux étranges meurtrières. L'atmosphère de cette pièce semble ténue, et un Investigateur qui fait un jet pour Ecouter aura l'impression d'entendre des murmures obsédants psalmodier d'étranges litanies — bien qu'il ne puisse pas dire ce qu'elles racontent ni même s'il entend vraiment quoi que ce soit. Au centre de cette pièce se dresse une statue assez horrible sculptée dans le basalte. Elle représente une silhouette humaine difforme, enveloppée partiellement dans un linceul, une faucille à la main gauche. La main droite est pointée vers le sud-ouest (vers l'Obélisque). Ceux qui voient cette statue pour la première fois doivent faire un jet de dés sous la SAN ou perdre 1 point de SAN.

Au fond de la chapelle, lisant un livre, les Investigateurs trouveront le prêtre, le Père Alonso Vilheila-Pereira. C'est un vieillard bossu aux cheveux blancs et aux yeux verts. Il est poli et affable, mais a en permanence un petit air moqueur, comme s'il ne pouvait prendre au sérieux tout ce qui se passe sur cette terre et surtout pas les Investigateurs.

Si on lui pose des questions sur David Lane, il répondra que M. Lane lui a demandé des renseignements sur la région de Castronegro, qu'il a été lui chercher à la bibliothèque et s'est fait un plaisir de lui envoyer à Silver City. Le Père Alonso dit qu'il ne sait rien des disparitions de Silver City, ni des massacres de bétail.

Si on lui parle de la sinistre statue du clocher, il admettra qu'elle prête à controverse et c'est pourquoi elle se trouve là plutôt que dans la nef. C'est une œuvre d'art apportée à Castronegro au XVII[e] siècle par Bernardo Diaz lui-même, le fondateur de la ville.

Si on lui demande pourquoi il y a ni Diaz ni Vilheila-Pereira au cimetière il se mettra à rire et parlera aux Investigateurs du caveau de famille des Diaz (lieu n° 9) au nord de la ville.

Si un personnage pense à vérifier le livre que l'ecclésiastique lisait quand le groupe est entré, il s'apercevra que ce n'est pas du latin, ni du grec, ni aucune autre langue connue. Un jet en Occultisme réussi indiquera que c'est un code secret occulte et médiéval. Le Père Alonso reconnaîtra l'intérêt qu'il porte à l'occulte — « purement intellectuel, je vous l'assure ».

*Alonso Vilheila-Pereira*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 6 | CON 8 | TAI 11 | INT 18 | POU 16 |
| DEX 12 | APP 10 | EDU 16 | SAN 0 | PVie 10 |

**COMPETENCES :** Lire le Latin 90 %, Lire l'Allemand 90 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Bibliothèque 60 %, Occultisme 60 %, Eloquence 80 %.

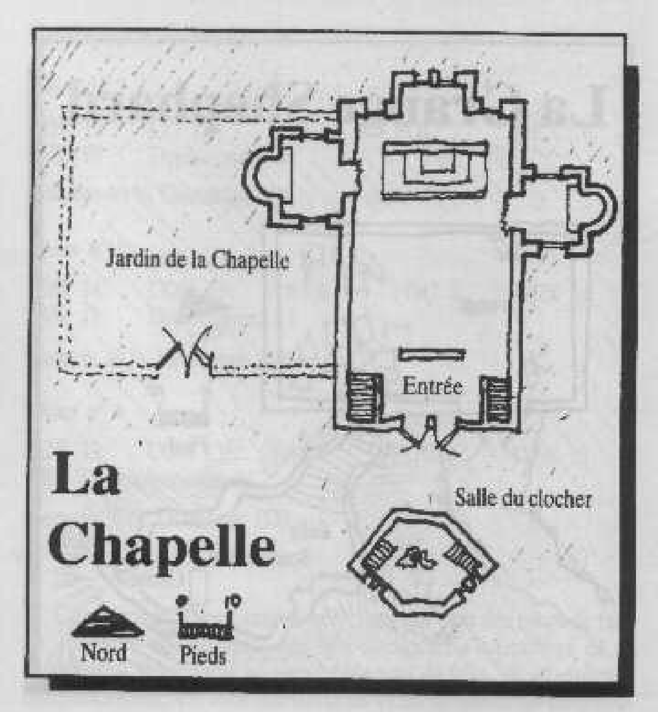
**SORTS :** Appeler Yog-Sothoth, Flétrissement.

## L'obélisque

A l'extérieur de la ville, dans les collines, sur un chemin au sud-ouest de la Chapelle Castronegro, se dresse un obélisque de pierre préhistorique, utilisé par Bernardo Diaz et sa famille dégénérée comme lieu de culte impie et de sanglants sacrifices.

L'ancien monolithe est dans une clairière, bien cachée au milieu des bois. Les Investigateurs qui suivent la direction indiquée par la statue du clocher (décrite dans la section La Chapelle Castronegro) éprouveront peut-être quelque difficulté à la trouver. Le groupe devra alors fouiller les bois. Un jet pour Suivre une Piste réussi localisera l'obélisque. On peut essayer une fois par heure. Bernardo Diaz et ses sbires ont installé des pièges dans les bois pour décourager les intrus. Chaque heure, tous les membres du groupe doivent tenter un jet de Chance. Si un personnage le rate, il marche sur un piège à ours qui lui cause 1D8 points de dommage et l'empêche de marcher. Si plus d'un personnage rate son jet de Chance, un seul seulement sera piégé — choisissez la victime au hasard parmi ceux qui ont raté leur jet de dés.

Dans la clairière l'obélisque, grossièrement gravé sur toutes ses faces, dresse ses 3 mètres. Tous ceux qui réussiront un jet de Botanique ou 1/2 de Connaissance remarqueront que toute la végétation dans un rayon de 6 mètres autour de la pierre semble malade. Un Investigateur qui réussira à la fois un jet pour Ecouter et un jet en Savoir remarquera qu'il n'y a aucun signe de vie animale



près du monolithe — on n'entend aucun oiseau chanter, aucun insecte bourdonner.

Le sol près du monolithe est meuble et sableux. Un Investigateur qui furète peut trouver un ou plusieurs des objets cités ci-dessous (pour chaque objet il faut réussir un Trouver Objet Caché) :

1) Dans un cercle autour du monolithe, d'étranges traces. La plupart sont celles de pieds nus, certains aux ongles assez longs, mais une double trace provient de bottes avec la marque d'une croix aux talons.

2) Cachées sous une mince couche d'humus, 3 petites statuettes païennes identiques à celles du magasin d'objets occultes La Tombe. (cf lieu n° 1).

3) Partiellement enterrée près de l'obélisque, une montre-gousset, brisée, portant les initiales « DL ».

4) Enterrée aussi près de l'obélisque, une paire de lunettes cerclées d'or, brisée.

5) Sur une branche d'arbre aux alentours, des morceaux de velours noir arrachés de toute évidence à un vêtement.

6) De vagues traces mènent de la clairière vers l'est. Un jet pour Suivre une piste ou pour Trouver Objet Caché combiné à 1/2 jet d'Idée permettra de suivre cette trace jusqu'à la Grange Shephard.

### La grange Shephard

C'est tout ce qui reste d'une ferme abandonnée à un kilomètre au sud de Castronegro. La vieille grange grise à moitié en ruines est utilisée par Bernardo, sa famille et ses amis pour entreposer leurs costumes de cérémonie, les os des enfants qu'ils ont sacrifiés, et un petit autel où ils prient leurs déités païennes et méprisables.

A l'extérieur de la grange, quelques phénomènes intéressants. De nouveau, un Investigateur réussissant un jet de Botanique ou un jet de 1/2 Connaissance remarquera que les hautes herbes des champs qui entourent la grange sont malades, et tordues dans un rayon de 16 mètres. Un Investigateur réussissant un jet de Trouver Objet Caché, remarquera des empreintes de grands pieds nus aux longs ongles et de bottes aux talons marqués d'une croix. Un jet pour Ecouter permettra d'avoir l'impression d'entendre une lointaine flûte.

**La Grange Shephard**

Grange
Nord
Pied
Salle Souterraine
La Chose

Les portes de la grange sont barrées d'un énorme cadenas (FOR 25). Ce cadeau est complexe et pour le crocheter un jet réussi sous 1/2 de Réparation Mécanique est nécessaire (ou un jet de Crocheter Serrure). Si l'Invesigateur décide simplement de forcer le cadenas, deux personnes maximum peuvent y appliquer leurs forces en même temps. Il faudra pour cela une barre à mines ou un levier en fer.

A part une pile de caisses dans le coin est, la grange est vide. Le sol est recouvert de paille pourrie et toutes les stalles ont été enlevées. Les caisses elles-mêmes sont vides, mais cachés derrière la pile se trouvent quelques objets intéressants. Quiconque fouillera, trouvera six robes pliées, en velours noir, deux faucilles d'argent, et trois petites statuettes orientales païennes, semblables à toutes celles qu'on a vues jusqu'à maintenant.

Ces robes, bien sûr, sont celles qui sont portées par les adorateurs du diable. Les faucilles sont ensorcelées et sont des armes magiques. Chacune occasionne 1D6 points de dommage et enlève 6 points de vie. La compétence de base pour utiliser une faucille est de 15 %. Tout Investigateur réussissant un jet pour Ecouter dans la grange entendra à nouveau une lointaine flûte.

Si l'on pousse complètement sur le côté la pile de caisses, on révélera une trappe. Si on soulève celle-ci, on découvre un long souterrain, presque à la verticale, creusé dans la terre. Les Investigateurs entendront distinctement la musique venir d'en bas.

Si les Investigateurs veulent descendre dans le passage, ce ne sera pas difficile. Il leur faudra ramper et avancer avec les coudes, et leurs costumes seront irrémédiablement tachés de terre. En se glissant jusqu'au fond, ils pénètreront dans une salle qui contient une Chose horrible. Cette Chose ressemble vaguement à une grenouille ou à un serpent avec une douzaine de tentacules qui se tordent dans tous les sens. (Tous ceux qui feront un jet sous leur Connaissance du Mythe de Cthulhu reconnaîtront un Serviteur des Dieux Extérieurs.)

*La Chose au fond du souterrain*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 14 | CON 14 | TAI 14 | INT 18 | POU 18 |
| DEX 16 | PVie 14 | | | |

**TENTACULES :** 35 %, dommage de 2D6

La Chose ne peut être blessée que par des armes ensorcelées. Elle régénère 2 points de dommage par round. Ses caractéristiques complètes sont dans le livre de règles *l'Appel de Cthulhu*.

Les Investigateurs auront deux rounds pour attraper, paniquer ou se servir de magie tandis que la Chose continuera de jouer de ses étranges tuyaux qui résonnent comme des flûtes. A la fin des deux rounds le sort jeté par la Chose prendra effet. Ce sort aspire la lumière vers la Chose, aveuglant les Investigateurs. Aveuglé, un Investigateur doit réussir un jet d'Idées pour pouvoir frapper. Si le jet d'Idée réussit, l'Investigateur a toujours la moitié des chances qu'il avait de toucher la Chose. S'il rate en tirant une balle, le Gardien a tout à fait le droit d'exiger un jet de Chance de la part des autres Investigateurs pour éviter qu'ils ne soient touchés par la balle perdue.

Si les Investigateurs tuent la Chose, ils gagneront 1D6 points de SAN chacun. Si les Investigateurs choisissent de fuir, la Chose ne les suivra pas loin ; elle se contentera d'un round d'attaques libres dans le dos des Investigateurs.

La Chose s'évanouira au plus tard trois rounds après qu'elle ait été abattue, et n'apparaîtra pas sur des photographies ordinaires prises dans la salle. Ses tuyaux demeureront. Ceux qui apprendront à en jouer (5 % de chances de base) peuvent essayer de jeter le sort avaleur de lumière de la Chose. Jeter ce sort requiert un jet de dés réussi de Jouer Tuyaux combiné avec l'utilisation d'un point de magie

au moins. Chaque point de magie dépensé créera une zone d'un mètre de rayon autour du joueur de flûte. On doit jouer des flûtes sans arrêt durant le sort. Grâce à ses nombreux membres, la Chose pouvait ainsi maintenir le sort et attaquer avec succès, mais elle ne pouvait jeter le sort et attaquer simultanément. Evidemment les humains qui utilisent les flûtes ne pourront rien faire d'autre qu'en jouer tant que le sort fera de l'effet. Ces flûtes sont aussi enchantées d'un autre façon — elles ajoutent 20 % de chances de succès lorsqu'on jette le sort Invoquer le Serviteur des Dieux Extérieurs.

Une fois qu'ils se seront occupés de la Chose, les Investigateurs remarqueront une grande fissure dans le mur est, pleine de petits ossements humains — ce spectacle coûte 1D3 points de SAN à moins de réussir un jet sous la SAN. Ceux qui traverseront cet amoncellement trouveront trois crânes adultes relativement récents (ceux du Dr. Godfrey, de David Lane et de Joaquin Vilheila-Pereira). Des empreintes dentaires à Albuquerque confirmeront l'identité du Dr. Godfrey, et d'autres à Boston celle de Lane.

Il y a aussi un petit autel de basalte près du mur est, surmonté d'un calice d'argent gravé de dessins étranges ; ce calice est identique à celui de la Tombe (Voir la section La Tombe).

Un Investigateur qui examinera le fond du calice y verra une mince pellicule de sang séché.

D'étranges symboles ont été taillés dans le rocher du mur sud. Ils sont remplis d'une teinture noire. Ce sont tous des pictoglyphes indiens d'origine préhistorique, sauf le mot « YOGSOTHOTH ».

La nuit suivant l'exploration de la grange par les Investigateurs, elle sera détruite. La famille Diaz fera sauter la salle du sous-sol avec une charge de dynamite et brûlera la grange. Le bruit de l'explosion sera audible dans tout Castronegro et le feu visible des fenêtres de l'hôtel des Investigateurs.

## Le Caveau de famille des Diaz

Il est occupé par les familles Diaz et Vilheila-Pereira. Il est à environ huit cents mètres au nord de la ville, près de la Casa de Diaz. On le distingue bien du haut d'une colline au nord de la ville.

A l'extérieur il se manifeste par une large plaque de marbre qui flanque la pente raide d'une colline. Un jet de Botanique ou 1/2 jet de Connaissance (une simple recherche d'indices, si on les a vus auparavant) montrera que le feuillage des environs est décoloré et couvert de champignons, en un mot malade. Un personnage qui réussit un Trouver Objet Caché verra des traces de bottes (aucune marque de croix sur les talons) qui se dirigent vers la Casa de Diaz.

La porte de marbre du caveau est bloquée par un gros cadenas (FOR 25 — pas plus de 2 Investigateurs peuvent essayer de la faire sauter à la fois, et ils doivent pour ce faire avoir un pied de biche ou un levier). Un jet réussi d'1/2 Réparation Mécanique de la part d'un personnage ouvrira le cadenas.

A l'intérieur du caveau, une grande salle a été taillée dans la colline. Elle contient 20 sarcophages ouverts qui portent les inscriptions suivantes :

Fernando de Diaz 1594-1683
Francisco de Diaz 1604-1696
Reynardo de Diaz 1624-1710
Filipo Vilheila-Pereira 1632-1724
Isabella de Diaz 1636-1725
Jona de Diaz 1645-1728
Enrico Vilheila-Pereira 1657-1744
Rosetta de Diaz 1671-1782
Carlos de Diaz 1685-1790
Tomas Vilheila-Pereira 1688-1791
Magdalena de Diaz 1700-1794
Frederico de Diaz 1724-1814
Eduardo Vilheila-Pereira 1737-1824
Randolfo de Diaz 1742-1837
Pablo Vilheila-Pereira 1748-1845
Mirabella Vilheila-Pereira 1756-1847
Fernando Vilheila-Pereira 1764-1860
Carlos Diaz 1777-1892
Kristofer Vilheila-Pereira 1789-1893
Bernardo de Diaz 1850-

Les contenus des 19 premiers sarcophages sont presque identiques : chacun renferme un cadavre horriblement momifié que l'aridité du Nouveau Mexique a séché comme un vieux cuir dur. Chaque momie tient une petite statuette païenne contre sa poitrine, identiques à celles vendues à La Tombe (voir cette section). Un examen approfondi montrera que toutes les momies avaient les cheveux noirs. Voir ces momies coûte 1D3 points de SAN à moins de réussir un jet sous la SAN.

Le sarcophage destiné à Bernardo de Diaz est vide.

## LA CASA DE DIAZ

C'est un horrible bâtiment de pierre noire qui se dresse, menaçant, sur la plus grande colline, à environ huit cents mètres au nord de Castronegro. Quand on s'en approche, on voit qu'il est en mauvais état, comme s'il était abandonné depuis des années ou même des décennies.

Le site est gardé par quatre énormes dobermanns :

*Chien n° 1*

FOR 14 CON 10 TAI 8 POU 6 DEX 13
Pvie 9 Déplacement 11

Morsure 55 %, Dommage 1D8

*Chien n° 2*

FOR 15 CO 12 TAI 8 POU 7 DEX 16
PVie 10 Déplacement 11

Morsure 60 %, Dommage 1D8

*Chien n° 3*

FOR 14 CON 13 TAI 8 POU 5 DEX 14
PVie 11 Déplacement 11

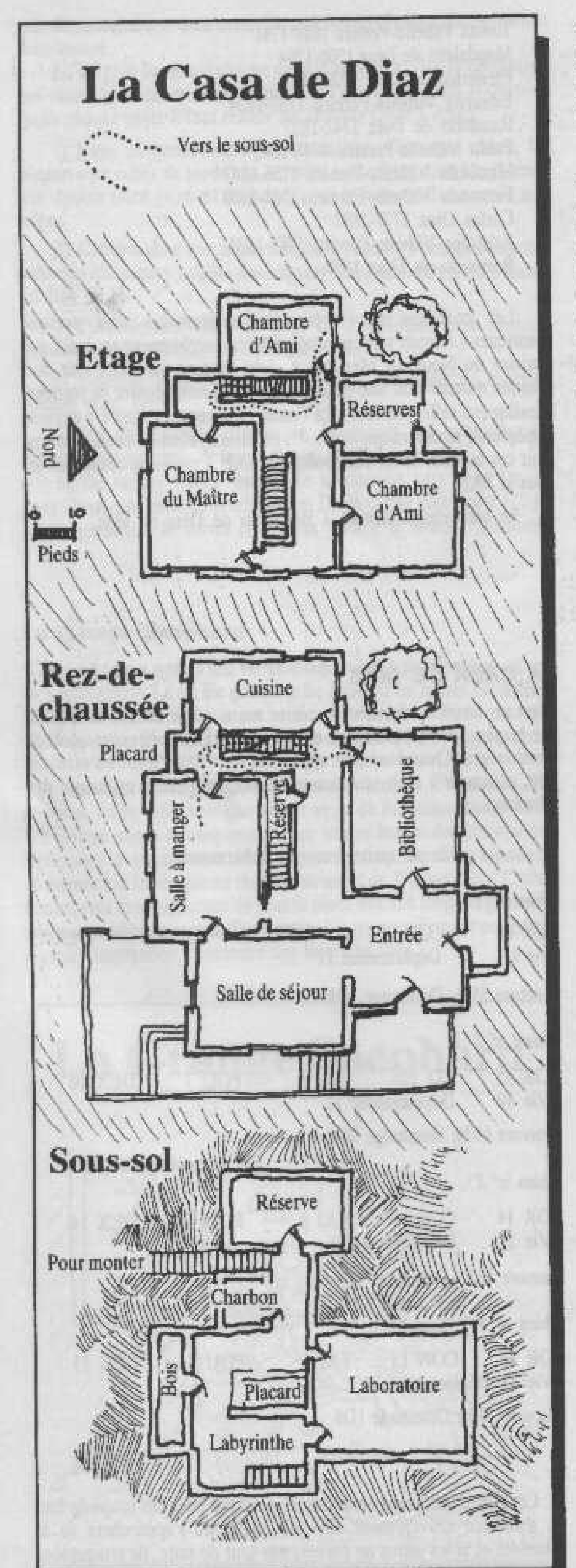
Morsure 40 %, Dommage 1D8

*Chien n° 4*

FOR 13 CON 13 TAI 8 POU 8 DEX 13
PVie 11 Déplacement 11

Morsure 50 %, Dommage 1D8

Ces chiens attaquent ensemble et n'ont pas peur des coups de feu. Ils aboieront sauvagement dès que quelqu'un s'approchera de la propriété et si les intrus ne partent pas tout de suite, ils attaqueront immédiatement. Ce sont des hybrides (c'est le moins qu'on puisse




dire) à la gueule particulièrement hideuse, et dont les mâchoires et les yeux verts ont quelque chose d'abominablement humain. Si les Investigateurs s'enfuient au début de l'attaque, les chiens ne les suivront pas mais auront une attaque gratuite chacun, dans le dos des Investigateurs.

Si l'on réussit à se débarrasser des chiens on pourra essayer d'entrer. La porte d'entrée, fermée à clé, est particulièrement solide (FOR 40). Toutes les fenêtres du rez-de-chaussée sont à barreaux et fermées à clé (FOR 30). Un Investigateur qui fait le tour de la maison se rendra compte qu'un vieux pin près de la maison est proche de l'une des fenêtres du 1er étage (qui ne sont pas barrées). Avec 2 jets de Grimper réussis, un Investigateur pourra atteindre la fenêtre et en forcer l'ouverture (elle a une FOR de 10). S'il ne peut ouvrir la fenêtre, le personnage devra immédiatement réussir un jet de Grimper ou bien il perdra l'équilibre et tombera. Tomber de l'arbre cause un dommage de 1D6. Un seul Investigateur pourra grimper à l'arbre, passer par la fenêtre et redescendre au rez-de-chaussée ouvrir la porte d'entrée aux autres.

La maison a l'air presque aussi abandonnée à l'intérieur qu'à l'extérieur. La plupart des meubles sont recouverts de draps et tout est poussiéreux. La maison a un étage et un sous-sol dont la description détaillée suit.

**Rez-de-chaussée**

*L'entrée* est un long passage central qui relie la plupart des pièces du r. de c. Elle est recouverte d'un vieux tapis élimé, d'origine orientale. Les murs sont décorés de portraits des membres les plus éminents des familles Diaz et Vilheila-Pereira. Un Investigateur qui a visité le caveau de famille reconnaîtra certains noms. Un Investigateur qui réussit un jet pour Suivre une Piste remarquera des traces dans la poussière. L'une d'elles va de la bibliothèque à l'office.

*Les réserves* sont pleines de mobilier inutilisé et de toiles d'araignées. Elles ne renferment rien d'intéressant.

*La bibliothèque* est une pièce spacieuse aux murs lambrissés ; son vieux tapis est à moitié pourri. Elle est remplie de rayonnages couverts de livres anciens, tous des volumes et des grimoires de magie noire. Il y a plus de 20 livres ayant trait au Mythe. Tous ceux qui en liront un augmenteront leur connaissance du mythe de 1 % et perdront 1D4 points de SAN. Ces livres ont un multiplicateur de sort de x1 et chacun contient un 1D3 sorts. Aucun d'entre-eux n'est en anglais et la langue dans laquelle ils sont écrits depend du Gardien. Plusieurs sont en espagnol ou en latin, quelques-uns en grec, mais la majorité d'entre-eux sont dans de mystérieuses langues occultes, dont 2 ou 3 orientales.

Un jet pour Trouver Objet Caché réussi révèlera sur le tapis une trace (qu'on a essuyé) qui mène de la porte de la cuisine à l'office.

*La salle de séjour* est une grande pièce haute de plafond, autrefois bien meublée, mais qui tombe en déconfiture. Sur le mur nord un grand portrait de Bernardo Diaz. Sur son épaule est représenté un rat difforme ou un ouistiti qui lui murmure quelque chose à l'oreille. A sa main gauche Bernardo Diaz porte un gros rubis qui, même lorsque la lumière n'est pas dirigée sur le portrait, semble briller et jeter des lueurs.

*La cuisine* est déserte. Les ustensiles et la cuisinière à bois, très primitifs, datent du XVIIIe. Les assiettes et les gobelets sont en étain.

*La salle à manger* est l'une des rares pièces qui semble avoir été récemment utilisée. Une énorme table de pierre, couverte d'une



Casa de Diaz

luxueuse nappe de soie, remplit presque la pièce. Un Investigateur qui réussit à Trouver Objet Caché ou à Suivre une Piste remarquera une trace (sur le tapis) qui mène à l'office.

*L'office* est la pièce où se rejoignent les traces venant de la salle à manger, de la bibliothèque et des escaliers ; ces traces continuent dans un petit escalier qui va vers la cave. Plusieurs centaines de langues de bœuf fumées donnent à la pièce une odeur agréable.

**L'étage**

*Le couloir* est similaire à l'entrée. Le sol est recouvert d'un tapis persan en mauvais état et les murs sont décorés de portraits des Diaz et de Vilheila-Pereira.

*Les chambres d'amis* n'ont vraisemblablement pas été utilisées depuis des décennies. Leurs meubles sont recouverts de draps. Le seul signe de vie est une trace dans la poussière qui mène de la fenêtre de la première chambre d'amis à l'escalier de derrière.

*La réserve* de cet étage est tout à fait comme celle du r. de c., pleine de meubles inutilisés et de toiles d'araignées.

*La chambre du maître* est évidemment celle de Bernardo Diaz (bien qu'il ne dorme pas souvent). Elle renferme un lit à baldaquin, une commode et plusieurs lots de vêtements, parmi lesquels des habits rapés et usés du XVII[e] et XVIII[e] siècle et une robe de velours noir du même style que celle trouvée à la Grange Shepard (voir cette section).

**Le sous-sol**

Il est différent de la maison car régulièrement utilisé par Bernardo Diaz et sa famille.

*La réserve* est une pièce relativement nue au pied des escaliers. Elle contient des caisses vides et encore des meubles inutilisés. Si d'en haut, on a entendu des bruits, c'est qu'une demi-douzaine de Diaz et de Vilheila-Pereira dégénérés s'y tapissent, prêts à se jeter sur les Investigateurs quand ils descendront.

*Diaz 1*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 14 | CON 12 | TAI 12 | INT 4 | POU 12 |
| DEX 12 | PVie 12 | | | |

Griffes 45 %, Dommage 1D4 + 1D6.

*Diaz n° 2*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 13 | CON 12 | TAI 11 | INT 5 | POU 11 |
| DEX 12 | PVie 13 | | | |

Griffes 45 %, Dommage 1D4

*Diaz n° 3*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 12 | CON 15 | TAI 12 | INT 3 | POU 10 |
| DEX 13 | PVie 14 | | | |

Griffes 55 %, Dommage 1D4

*Diaz n° 4*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 9 | CON 12 | TAI 14 | INT 3 | POU 11 |
| DEX 8 | PVie 13 | | | |

Griffes 40 %, Dommage 1D4

*Vilheila-Pereira n° 1*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 11 | CON 16 | TAI 10 | INT 9 | POU 7 |
| DEX 9 | PVie 13 | | | |

Griffes 70 %, Dommage 1D4, fusil 40 %, dommage de 4D6

*Vilheila-Pereira n° 2*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 10 | CON 11 | TAI 16 | INT 5 | POU 14 |
| DEX 10 | PVie 14 | | | |

Griffes 35 %, Dommage 1D4 + 1D6

*Les réserves de charbon et de bois* ne sont rien d'autre que ce que leurs noms impliquent. Elles sont pleines, l'une de tas de charbon, l'autre de piles de bois de pin. La chaudière date du milieu du XIX$^e$ siècle. Elle peut brûler du charbon ou du bois. Près d'elle un énorme tas de cendres.

*Le laboratoire* est l'atelier de Bernardo Diaz. Il est plein d'objets occultes. L'occupent Bernard Diaz et Greedygut° son pseudo-rat domestique. Voir Greedygut en chair et en os coûte 1D4 points de SAN à moins de réussir un jet sous la SAN. Il ne sera pas visible immédiatement, car il est caché au milieu des flacons qui encombrent la table.

° Greedygut (littéralement) : Boyau Gourmant (n.d.t.)

*Bernardo Diaz*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 14 | CON 18 | TAI 16 | INT 19 | POU 24 |
| DEX 14 | APP 18 | EDU 52 | SAN 0 | PVie 17 |

**COMPETENCES :** Lire l'Anglais 100 %, Lire le Latin 100 %, Lire le Grec 100 %, Lire le Français 100 %, Lire l'Allemand 60 %, Lire l'Espagnol 100 %, Chimie 80 %, Mythe de Cthulhu 80 %, Histoire 100 %, Occultisme 100 %, Ecouter 75 %, Trouver Objet caché 100 %, Baratin 90 %, Eloquence 90 %, Peinture de Portrait 90 %.

**SORTS :** Invoquer/Contrôler Byakhee ; Invoquer/Contrôler le Vampire du Feu ; Invoquer/Contrôler les Horreurs Chasseresses ; Invoquer/Contrôler les Serviteurs des Dieux Extérieurs ; Contacter les Cthoniens ; Contacter les Polypes Volants ; Contacter les Larves Amorphes de Tsathoggua ; Appeler Yog-Sothoth ; Appeller Cthugha ; Appeller Nyogtha ; Contacter Nyarlathotep ; Contacter Y'golonac ; Contacter Yig ; Terrible Malédiction d'Azathoth ; Poudre de Ibn-Ghazi ; Signe de Voor ; Signe Très Ancien ; Ensorceler sa Victime (voir ci-dessous)

*Greedygut*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 4 | CON 10 | TAI 2 | INT 18 | POU 18 |
| DEX 18 | PVie 6 | | | |

**COMPETENCES :** Mythe de Cthulhu 142 %, Ecouter 70 %, Trouver Objet Caché 90 %, Se cacher 80 %, Se déplacer silencieusement 100 %, Grimper 80 %, Esquiver 90 %, Sauter 90 %.

**SORTS :** Tous ceux de Bernardo Diaz

Bernardo Diaz est grand, il a les cheveux noirs et les yeux verts. C'est un bel homme qui a l'air d'avoir une trentaine d'années. A sa main gauche une grosse bague à rubis — qui lui a permis de vivre plus de trois siècles. Si la bague lui est retirée, Bernardo Diaz mourra instantanément, ne sera plus qu'un cadavre recroquevillé. Si un personnage essaie de couper la main de Bernardo, il devra utiliser une arme bien tranchante. Il devra annoncer ce qu'il veut faire et réussir aux dés la moitié de ses chances normales de toucher. S'il frappe, la main est touchée. Pour couper la main à la bague, il faut lui infliger un total de 12 points de dommage. Ce dommage peut être accumulé durant plusieurs rounds.

Quand les Investigateurs verront Bernardo Diaz pour la première fois, il commencera par leur parler très calmement. A chaque round où il leur parle, il essaiera de leur jeter son sort Ensorceler sa Victime qui est une sorte de mesmérisme. Jeter ce sort lui coûte 2 points de magie et il doit opposer son total de points de magie au total de points de magie de sa cible sur la table des résistances. S'il réussit l'Investigateur se lèvera, muet et paralysé jusqu'à ce qu'un dommage physique direct ou une action radicale le sorte de sa transe. Bernardo continuera de parler calmement et de jeter son sort Ensorceler sa Victime à chaque round du combat jusqu'à ce qu'il soit attaqué par les Investigateurs. Si Bernardo est attaqué, Greedygut sortira de sa cachette et attaquera à son tour, utilisant lui aussi le sort Ensorceler. Greedygut pourra esquiver toutes les attaques menées contre lui et Diaz ignorera les blessures. Diaz est presque immunisé contre le dommage — une blessure qui lui occasionne moins de 17 points de dommage laissera un trou béant qui se cicatrisera rapidement et arrêtera de saigner — un processus qui ne prend que quelques secondes et coûte à ceux qui le regardent 1D6 points de SAN à moins qu'ils ne réussissent un jet sous la SAN. Si une blessure lui fait 17 points ou plus, il tombera à terre, assommé et ne pourra ni se relever, ni jeter des sorts pendant tout le round de combat suivant. Mais passé ce délai, il retrouvera toutes ses capacités. La bague de Bernardo brille lorsqu'une blessure se cicatrice, puis sa lumière baisse d'intensité une fois le processus terminé. Un Investigateur malin remarquera ce fait et en concluera que la bague est liée à l'invulnérabilité de Bernardo. En fait le seul moyen de détruire Diaz est de lui couper la main. Si Diaz et Greedygut réussissent à ensorceler tous les Investigateurs, ils les garderont prisonniers pendant quelques jours puis les sacrifieront.

Si Bernardo est vaincu, sa bague de rubis sera disponible. Si un Investigateur est assez téméraire pour se la passer au doigt, elle se mettra soudain à briller tandis que l'Investigateur sentira de la glace et du feu couler dans ses veines et son cerveau. Il tombera aussitôt dans un évanouissement dont il ne se réveillera qu'au bout de quelques semaines. Une fois que la bague est passée, on ne peut l'enlever sans couper le doigt. Peu après le réveil de l'Investigateur (probablement dans un lit d'hôpital) une créature grotesque, de 30 cm de long, à l'allure d'un crapaud lui rendra visite ; elle se présentera d'une voix étranglée sous le nom de Puddock, nouvel ami, compagnon et esprit familier de l'Investigateur. Celui-ci devra immédiatement faire un jet sous la SAN ou perdre 1D8 points de SAN. Dans tous les cas 1 point est perdu. La créature a une connaissance du Mythe de Cthulhu de 50 % et peut l'accroître normalement. Elle n'a ni SAN, ni EDU. Elle a toutes les autres compétences de Greedygut au même niveau de pourcentage. Elle ne connaît pas de sorts magiques mais peut apprendre ceux de l'Investigateur à une vitesse époustouflante — une journée. Cette connaissance interne de l'occulte et du Mythe lui permet d'aider l'Investigateur à apprendre des sorts rapidement — chaque fois qu'il essaie d'apprendre, sur un livre, un sort magique avec l'aide de Puddock, on ajoute + 1 au multiplicateur de sort de ce livre. L'Investigateur découvrira rapidement qu'il ne peut tuer Puddock lui-même. Puddock connaît les pensées de l'Investigateur presque avant lui et peut donc facilement esquiver et éviter toute tentative plus ou moins adroite pour le tuer. Puddock expliquera à l'Investigateur que tant qu'il portera la bague il ne vieillira pas. Le Gardien devra se servir de Puddock avec beaucoup de précautions et essayer de faire

en sorte qu'il prenne une place importante dans la vie de l'Investigateur. Puddock essaiera un jour de pousser l'Investigateur à prêter allégeance à *l'Autre Côté* et à devenir un esclave, privé de SAN, des Dieux Extérieurs et des Grands Anciens, mais il n'est pas pressé. Avec l'éternité devant lui il est certain qu'avant longtemps l'Investigateur perdra toute SAN et se laissera convaincre par ses demandes.

Un examen des bottes de Bernardo Diaz révélera une empreinte en forme de croix sous les talons.

*Le labyrinthe :* on y entre par une énorme porte qui mène à une grande salle. Une cage d'escalier rudimentaire descend dans les sombres galeries et terriers souterrains habités par les membres dégénérés et imbéciles des familles Diaz et Pereira-Vilheila. Une odeur abominable, qui rappelle la cage du lion au zoo, remonte de l'escalier. Les labyrinthes souterrains sont sombres, dangereux et impressionnants, et la meilleure chose à faire serait de combler la cage d'escalier afin que les créatures d'en bas ne puissent remonter.

Si les Investigateurs insistent et y descendent, ils rencontreront 2D6 Diaz et Vilheila-Pereira par heure. Si le Gardien le veut, l'expédition peut même se perdre. Il y a des milliers de passages et de tunnels et environ 300 débiles cannibales vivent dans ce trou infernal.

Les Diaz et Vilheila-Pereira dégénérés ont des caractéristiques humaines normales sauf que leur INT n'est que de 1D6. Chacun a une attaque par griffes qui occasionne un dommage de base de 1D4 et leur pourcentage de compétence lors d'une attaque est en général de 2D6 × 5 %.

### Comment finir le scénario

Tuer Bernardo Diaz laissera les monstres du souterrain sans chef. Ils dégénèreront graduellement et mourront tous à moins qu'un autre magicien puissant vienne en prendre la tête.

Tuer Bernardo Diaz et détruire le culte de Castronegro fait regagner 1D10 points de SAN à chaque Investigateur. Chaque fois qu'un Diaz ou un Vilheila-Pereira dégénéré est tué, 1D3 points de SAN est regagné, quel que soit le nombre de personnes impliqué dans le combat. Si l'un des Investigateurs était capturé par Fred Garcia ou ses assistants, des accusations appropriées seraient portées contre eux par le reste des familles Diaz et Vilheila-Pereira.

Les personnages qui perdent la raison en public seront envoyés par les autorités locales de Castronegro à l'asile d'Albuquerque, établissement assez bon au taux de guérison de 35 %.

# Poésie

Quatre poèmes liés au Mythe, par H.P. Lovecraft,
tirés de « Les Fungi de Yuggoth et Autres histoires » suivis d'une
chanson humoristique sur Cthulhu lui-même

### VEILLE DE LA TOUSSAINT EN BANLIEUE

Blancs sont les clochers dans la sauvage lueur de la lune,
Et les arbres ont un halo d'argent ;
Haut sur les cheminées volent les vampires,
Et les Harpies des cieux
Qui babillent et rient vous dévisagent.

Car le village mort sous la lune déployée
N'a jamais brillé dans les rayons du soleil couchant,
Mais il est issu des profondeurs que gardent les années mortes
Où coulent les rivières de folie
Et les golfes qui s'enfoncent dans les gouffres du rêve.

Un vent frais souffle parmi les blés
Dans les prés pâles qui vibrent,
Et vient s'entortiller dans les pierres tombales qui brillent
Et les goules du cimetière pleurent
Les moissons enfuies et les moissons ratées.

Même le souffle des étranges dieux gris du changement
qui ont déchiré le passé
Ne peut accélérer cette heure, où une puissance spectrale
Etend son sommeil sur le trône cosmique,
Et libère l'immensité de l'inconnu.

Et ici encore s'étendent les vallées et les plaines
Qu'ont vues des lunes oubliées depuis longtemps,
Et les morts gambadent, gais, dans les rayons pâles
Sortis de la gueule noire de la tombe
Pour faire trembler le monde de crainte.

Et tous ceux qui au matin seront abandonnés,
  Dans la laideur et dans la peste
De la pierre et de la brique épaisses
  Seront un jour avec le reste
  Et broieront du noir dans les ombres païennes.

Laissez les makis aboyer, sauvages, dans l'obscurité,
  Et laissez monter les pousses lépreuses ;
Car jeunes comme vieux dans les préplis
  De l'horreur et de la mort sont enfermés,
  Et seront déchiquetés par les chiens du temps.

*H.P. Lovecraft*

## LE LAC DU CAUCHEMAR

Il est un lac, loin, en pays Zan,
Au-delà des terres coutumières de l'homme,
Où se morfond seul et dans un triste état
Un esprit mort et désolé ;
Un esprit ancien et païen,
Chargé de redoutable mélancolie,
Qui extrait des eaux indolentes et denses
Des vapeurs au fumet de pestilence.
Sur ses bords, une fange d'argile
Où pourrissent des choses repoussantes,
Et les oiseaux curieux qui atteignent cette rive
Plus jamais ne sont vus par des yeux mortels.
Ici de jour brille un soleil déchirant
Sur des étendues vitrées que personne n'a vues,
Et de nuit voguent de pâles rayons de lune
Jusque dans les gouffres qui baillent au-dessous.
Ce n'est que dans les cauchemars qu'on nous dit
Quelles scènes se déroulent sous ces rais ;
Quelles scènes, trop anciennes pour un regard humain,
Sont gravées, là, dans la nuit éternelle ;
Car dans ces profondeurs ne s'avancent
Que les ombres d'une race sans voix.
A minuit, oppressé par la maladie
Je vis ce lac ensommeillé et tranquille ;
Tandis que dans le ciel empourpré s'avançait
Une lune gibbeuse qui s'embrasait.
Je vis l'étendue de rive marécageuse,
Et les abominations que ces marécages engendrent ;
Des lézards et des serpents qui se convulsaient et mourraient ;
Des corbeaux et des vampires qui se putréfiaient ;
Tout cela et, planant par-dessus les morts,
Des nécrophages qui se nourrissaient d'eux.
Et comme l'horrible lune continuait de grimper,
Chassant les étoiles du ciel,
Je vis briller les eaux glauques du lac
Et apparaître des épaves.
Dans ces abîmes insondables brillaient
Les tours d'une ville oubliée ;
Les dômes ternis et les murs moussus ;
Des clochers enfouis sous les algues et des corridors vides ;
Des temples abandonnés et des caveaux menaçants,
Et des rues d'or que nul ne convoitait.
Je contemplais tout ceci et vit sur le côté
Se glisser une horde d'ombres sans forme ;
Une horde délétère qui à mon regard
Semblait se mouvoir en une hideuse danse
Autour de sépulcres visqueux qui gisaient
Au bord d'un chemin à jamais désert.
Du milieu de ces tombes un soupir s'éleva
Qui troubla le lent repos des eaux,
Tandis que des formes mortelles de l'espace du dessus
Hurlaient au visage sardonique de la lune.
Puis le lac sombra en dedans sa couche,
Aspiré par les cavernes des morts,
Jusqu'à ce que, des puanteurs de la terre ainsi dénudée,
S'élèvent les fumées fétides d'une naissance bruyante.
Autour de la cité, presque découverte,
Planèrent les monstrueuses formes dansantes,
Et c'est alors qu'avec une agitation soudaine s'ouvrit
La porte de chaque sépulcre !
Aucune oreille ne peut entendre ; aucune bouche dire
Les horreurs sans nom qui survinrent.
Je vois ce lac — et cette lune grimaçante —
Cette cité et les *choses* qu'elle renfermait —
En me réveillant je prie pour que sur cette berge
Le lac du cauchemar ne puisse plus *jamais* sombrer ;

*H.P. Lovecraft*

## HORRIBLE NOEL

Il y a de la neige sur le sol
  Et les vallées sont si froides,
Et la profondeur de minuit, noire,
  S'abat sur le monde ;
Mais une lumière sur les collines entr'aperçue
  Témoigne de fêtes profanes et anciennes.

La mort est dans les nuages,
  La peur est dans la nuit,
Car les morts dans leurs linceuls
  Saluent le soleil qui s'en retourne.
Et dansent dans les bois au son de mélopées sauvages
  Autour d'un autel de Noël moisi et blanc.

Ce n'est pas une bise de notre Terre
  Qui fait bouger les forêts de chênes,
Où les branches malades enserrées
  Par du gui fou étouffent,
Car ces puissances sont celles de l'obscurité,
  Venues des tombes du peuple égéré des Druides.

*H.P. Lovecraft ; décembre 1926*

## L'AVANT-POSTE

Quand le soir rafraîchit le fleuve jaune,
Et que l'ombre règne dans la jungle
Le palais de Zimbabwe s'embrase
Pour un grand Roi qui a peur de rêver.

Car lui seul de tous les humains
A parcouru le marécage fui par les serpents ;
Et en avançant vers le soleil couchant,
Arriva dans le veldt qui s'étend derrière.

Aucun regard ne s'y était aventuré
Depuis que les yeux ont été donnés à l'homme pour voir
Mais là, où le soleil couchant devient nuit,
Il trouva le repaire secret des Anciens.

D'étranges tourelles s'élevaient au-delà de la plaine,
Et des murs et des bastions s'étendaient tout autour
Des dômes lointains qui souillaient le sol
Comme des champignons lépreux après une pluie.

Une lune rancunière et tortueuse se leva
Au-dessus de lieux où la vie ne peut s'installer,
Et faisant pâlir la tour et le dôme lointains
Les révéla sans fenêtres et démoniaques.

Alors celui qui, garçon, avait couru sans peur
Dans des ruines pleines de plantes grimpantes
Trembla devant ce qu'il voyait — car là
Ce n'était pas une ruine humaine.

Des formes inhumaines à moitié vues à moitié devinées
A moitié solides et à moitié éthérées
Tombent en bouillonnant des vides sans étoiles qui baillent
Au ciel, jusqu'à ces morbides murs nus.

Et de cette zone infestée de parasites, vers le vide
Retombent des hordes amorphes et sombres,
Leurs pâles serres chargées des ruines
Des choses que les hommes ont rêvées et connues.

Les Anciens Pêcheurs de l'Extérieur
N'était-ce pas des histoires que le grand prêtre a racontées,
N'ont-ils pas trouvé des mondes anciens,
Et pillé les richesses qui leur faisaient envie ?

Leurs avant-postes cachés et cerclés de crainte surveillent
Un million de mondes dans l'espace ;
Abhorrés de toutes les races vivantes,
Intouchables pourtant dans leur solitude.

Suant de peur, l'observateur tourna en rampant
Vers le marais que les serpents évitaient
Afin d'être rentré, au lever du soleil,
A l'abri du palais où il dormait.

Personne ne l'avait vu partir, ni revenir à l'aube,
Et sa chair ne porte aucune marque
De ce qu'il a rencontré dans cette obscurité maudite
Pourtant son sommeil ne connaît plus la paix.

Quand le soir rafraîchit le fleuve jaune,
Et que l'ombre règne dans la jungle
Le palais de Zimbabwe s'embrase
Pour un grand Roi qui a peur de rêver.

*H.P. Lovecraft*

## LE REPAIRE DU GRAND CTHULHU

*Sur l'air de Chattanooga Choo-Choo*
'scuse-moi mon gars
Où est l'antre du Grand Cthulhu ?
Dans la cité visqueuse
Où il fait noir tout le temps.

Bob Hope ne connaît pas
La route qui mène au Grand Cthulhu
Et on ne trouve pas de cartes
Et tous les trains tombent en panne.

Vous verrez une ancienne cité aux angles tous très bizarres.
Vous verrez la quatrième dimension si vous restez tard.

Venez tous au grand convent
Amenez votre pentacle
Sinon un tentacule vous enlèvera

Une montagne est au milieu, une maison sur son sommet :
Un grincement et un coup et un claquement de bec.
Il vous manquera votre âme
Quand vous verrez ce grand dragon.
Hou-hou ! Le Grand Cthulhu va parler.

Montez tous à bord,
Tous en route vers le Grand Cthulhu
Wendigos et Dholes
Mangeront nos âmes comme des Big Macs.

Au fond d'la mer
Au cœur de l'ancienne cité de R'lyeh,
Dans l'antre du Grand Cthulhu
Ils vous suceront l'âme :

*(Grand Cthulhu, Grand Cthulhu*
*Suceront ton âme !*
*Grand Cthulhu, Grand Cthulhu)*
Dans l'antre du Grand Cthulhu,
Ils vous suceront l'âme :
(Là, un solo de saxo obligato, à la Tex Beneke)

*Joan Carruth et Larry Press*

# Test de Santé Mentale

*Si vous lisez les adjectifs ci-dessous vous perdez un D4 de santé mentale. En fait la plupart de ces descriptifs cthuloïdes furent utilisés par H.P. Lovecraft dans ses textes et peuvent être utiles aux Gardiens quand ils décrivent les créatures du Mythe aux investigateurs.*

ABERRANT, ABOMINABLE, ABSURDE, INSONDABLE, ACIDE, ADHESIF, ETHERE, ETRANGER, AMBIGU, AMORPHE, ANARCHIQUE, ANCIEN, ANGULEUX, ANIME, ANIMAL, ANORMAL, ANTEDILUVIEN, CONSTERNANT, CORNU, CENDREUX, TORDU, ETONNANT, ATROCE, TORVE, SIMIESQUE, FUNESTE, MORTEL, FAUCHE, BARBARE, BESTIAL, MUGISSANT, BILIEUX, BLASPHEMATOIRE, BELANT, BOUFFI, INJECTE, GRAS, BOUILLANT, BRUTE, GLOBULEUX, BULBEUX, CAQUETANT, CADAVEREUX, CANCEREUX, CELLULAIRE, CHANGEABLE, BAVARD, GROSSIER, COLOSSAL, INCOLORE, CHAOTIQUE, DEROUTANT, CONGELE, CONIQUE, CONTOURNE, CORPULENT, CADAVERIQUE, CORROMPU, CREMEUX, CRIMINEL, COASSANT, CRISTALLIN, CYLINDRIQUE, SUINTANT, SOMBRE, EBLOUISSANT, ASSOURDISSANT, IMMORTEL, AVILI, DEBAUCHE, DELIRANT, DECOMPOSANT, DEFORME, DEGENERE, DEGRADE, DEPRAVE, DERANGE, DETESTABLE, PERVERTI, DIABOLIQUE, DIFFUS, TERRIBLE, DISCORDANT, MALADE, DEFIGURE, DEGOUTANT, DISLOQUE, DESEQUILIBRE, FONDU, ALTERE, ATROCE, RUISSELANT, EFFERVESCENT, EXPANSIF, ELASTIQUE, INFINI, AGRANDI, ENORME, ENVELOPPANT, EVASIF, EXAGERE, EPOUVANTABLE, ETENDU, FABULEUX, ANONYME, FANTASTIQUE, EFFRAYANT, FECOND, SUPPURANT, FETIDE, FIBREUX, COULANT, DIABOLIQUE, ARDENT, SALE, POISSARD, FLASQUE, FLUCTUANT, FLUIDE, ECUMANT, IMMONDE, FRACTURE, ODORANT, EFFRENE, FURIEUX, MOISI, GANGRENE, BLEME, GIGANTESQUE, GARGANTUESQUE, BEGAYANT, GLOBULAIRE, GRINCANT, GLUANT, SANGLANT, CUPIDE, GRISATRE, VERDATRE, LUGUBRE, MACABRE, FRUSTE, BOUILLONNANT, VELU, INFORTUNE, HALLUCINATOIRE, ODIEUX, NEBULEUX, NAUSEABOND, INFERNAL, HIDEUX, SIFFLANT, HORRIBLE, HURLANT, ENORME, HYBRIDE, SEREUX, IDIOT, ILLOGIQUE, IMMATERIEL, IMMENSE, IMMORAL, INCOHERENT, INCOMPLET, INCONGRU, INCROYABLE, INDISTINCT, INFECTE, INFESTE, INHUMAIN, FOU, INSIPIDE, IRRATIONNEL, IRREGULIER, IRISE, BAFOUILLANT, EREINTE, DISCORDANT, AIGRI, MEDUSE, EMBROUILLE, SAILLANT, CLEPTOMANE, LEPREUX, AVACHI, LIQUEFIE, REPUGNANT, LOURDINGUE, LUMINEUX, GRUMELEUX, DISTRAIT, TAPI, DINGUE, VEREUX, MALVEILLANT, MECHANT, MALFAISANT, MASSIF, MEMBRANEUX, MENACANT, HYPNOTISANT, METALLIQUE, PIQUE, STUPIDE, AVORTE, ROUSPETEUR, MONSTRUEUX, MONUMENTAL, MORBIDE, MORTIFIANT, BIGARRE, DESAGREGE, BOURBEUX, MUQUEUX, MURMURANT, MUTILE, HARCELANT, INCONNU, NAUSEUX, MYOPE, NECROMANTIQUE, SILENCIEUX, ABSURDE, NOCIF, PARALYSANT, OBCENE, OBSEQUIEUX, OCTOPODE, DETESTABLE, ODORANT, HUILEUX, ALARMANT, LIMONEUX, ORGANIQUE, BIZARRE, OVAL, MOUSSU, BLET, CHEVROTANT, ECŒURANT, PASSIF, TREMBLOTANT, PAIEN, PALE, BLAFARD, PALPITANT, PARALYSE, PARASITE, TERREUX, CURIEUX, PERFIDE, PERVERS, FLEGMATIQUE, IMPITOYABLE, PLASTIQUE, FLEXIBLE, EMPOISONNE, POREUX, ENCEINTE, PRODIGIEUX, PROFANE, ABONDANT, DENTE, PROTOPLASMIQUE, PROTUBERANT, LASCIF, PLISSE, GELATINEUX, VIBRANT, PUSTULEUX, PUTRIDE, RADIEUX, ARC-EN-CIEL, RECTANGULAIRES, PUANT, IMPLACABLE, REPOUSSANT, REPREHENSIBLE, REPTILIEN, REPUGUANT, REPULSIF, RESPLENDISSANT, REMUANT, CHASSIEUX, RIGIDE, RUGUEUX, CAOUTCHOUTEUX, RECHE, SACRILEGE, CIREUX, SANGUIN, SCABIEUX, SQUAMEUX, HURLANT, ECUMEUX, EFFERVESCENT, STUPIDE, SEPULCRAL, OMBREUX, BRILLANT, CRIANT, FUYANT, MALADIE, NON-VOYANT, TENDINEUX, SINGULIER, SQUELETTIQUE, INSOMNIAQUE, GLUANT, VISQUEUX, GLISSANT, ONDULEUX, BAVANT, BAVEUX, APATHIQUE, SOLENNEL, SORDIDE, SILENCIEUX, SPECTRAL, SPHIRIQUE, SPONGIEUX, STAGNANT, COLLANT, STUPEFIANT, PRODIGIEUX, SULPHUREUX, SIRUPEUX, GROUILLANT, TENTACULAIRE, TERRIBLE, EPAIX, PULSATIVE, TRANSFORME, TRANSPARENT, TUBULAIRE, TUMULTUEUX, TURBINE, TURBULENT, LAID, ULTIME, MALPROPRE, INDIGESTE, GAUCHE, DISGRACIEUX, DEMASQUE, INCONNU, VERT, INAPERCU, INDICIBLE, INDESCRIPTIBLE, VAGUE, VAPOREUX, VASTE, FREMISSANT, VIL, POISSEUX, ECLATANT, VOLUMINEUX, EXECRABLE, PLANTIF, CORROMPU, JAUNATRE, PALME, HUMIDE, TOURBILLONNANT, FLETRI, VEREUX, VERMOULU, MISERABLE, CONTORSIONNE, XENOPHOBE, GROGNON, ZODIACAL, ZYMOTIQUE.






*Supplément de Cthulhu* est une collection de nouvelles légendes relatives au Mythe de Cthulhu, de scénarios et d'additifs aux règles du jeu. De ce livret, les investigateurs peuvent retirer deux nouvelles compétences, et une chance de rencontrer des monstres préhistoriques, de retrouver un oncle disparu, de faire cesser des mutilations de bétail, et d'éclaircir une affaire d'enlèvement. Les sinistres prisons des quatres continents, plus de nouvelles divinités, races et monstres du Mythe de Cthulhu aideront le Gardien à faire basculer les investigateurs dans la folie. Les personnages chancelleront sous des phobies nouvelles et de nouveaux genres de folie.

**Aventures Effroyables & Études Approfondies**
des Légendes et traditions

ISBN 2-904783-06-7

99 F